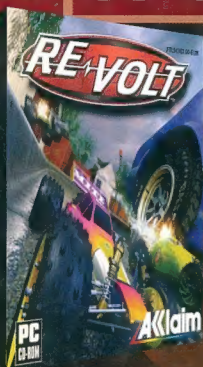


GAMER

08 A GURU GAMER

TELJES JÁTÉK



[bemutatók]

**KNIGHTSHIFT
HEAVEN AND HELL
GORKY ZERO: BEYOND HONOR**

[ismertetések]

**WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
NWN: SHADOWS OF UNDRENTIDE**

[hardver]

**GEFORCE FX 5900 TESZT
17" TFT MONITOROK**

**THE FROZEN THRONE VÉGIGJÁTSZÁS
GHOST MASTER VÉGIGJÁTSZÁS**

> 1645 Ft



Küldj üzenetet a Gamer Magazin SMS-falára!

Beindítottuk új szolgáltatásunkat, az SMS-üzenőfalat! Kérdezz a szerkesztőktől vagy a cikkíróktól! Elakadtál valamelyik játékban? Nem megy az új grafikus kártyád? Kérj segítséget az üzenőfal segítségével! LAN-partyra keresel játékos társakat? Özdön? Scene bulit szervezel Kecskefőten? A Gamer Magazin SMS-üzenőfala erre is lehetőséget nyújt! Az üzeneteket a Gamer munkatársai természetesen folyamatosan szemmel tartják, de az is meglehetősen hamar, hogy valamelyik olvasónktól hamarabb kapsz a választ a kérdésedre!

Az üzenőfal elérhető a Gamer Online-on keresztül (www.gameronline.hu), és az adott havi termés teljes egészében felkerül a Gamer Magazin CD-mellékletére is (ahol lehet, ott a válaszokkal együtt!). A leginkább közérdeklődésre számot tartó – játékprogramokkal kapcsolatos – kérdésekre az újság Mentőöv rovatában személyesen válaszolunk!

Fontos! Ha gyors segítséget szeretnél kapni, akkor mindenképpen írd bele az SMS-be a telefonszámodat és a nevedet, ugyanis ezeket a személyes információkat (telefonszám, előfizető neve) nem kapjuk meg a szolgáltatótól!

Hogyan is? Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a **GAM** szócskával (lehetőleg csupa nagybetűvel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: **06-20-9000-628**. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

A Gamer Magazin üzenőfalára küldött SMS természetesen **NEM** emelt díjas! Annyiba kerül, amennyit a szolgáltatód egyébként is számláz a rendszeres SMS-ekért!!!

LÉGY OTT...

te is az SMS falon!



Figyelem! A szerkesztők fenntartják maguknak azt a jogot, hogy az üzenőfalról kimoderálják az oda nem illő üzeneteket: pl. a kereskedelmi jellegű szövegeket (XY boltban RAM akció stb.) és a vulgáris, rasszista vagy sértő megjegyzéseket. Az elküldött üzenet 160 karakternél ne legyen hosszabb, mert ez esetben két üzenetnek veszi a rendszer. Az ékezetes karaktereket mellőzőtek ha lehet.

Remélhetően sokan igénybe fogjátok venni ezt az új lehetőséget! A szolgáltatással kapcsolatos ötleteket természetesen szívesen vesszük! gamermagazin@lpma.hu

Természetes színek
Kiváló kontraszt
Magas fényerő


GABA LCD Monitorok

Valóban élethű kép



Multimédiás LCD monitorok
3 év teljeskörű garanciával

GABA GB-1502
GABA GB-1702

 **GABA** ...ha az ár mellett a
COMPUTER minőség is számít...

Bp. 1097 Nagyvásártelep
Tel.: 215-1109
Fax.: 215-8770
info@gabatech.hu
www.gabatech.hu



6	CD TARTALOM
7	RE-VOLT
8	HÍREK

BEMUTATÓ

8	HÍREK
14	A HÓNAP HÍRE
15	PÉNZ BESZÉL
16	MADE IN SPANVOLORSZÁG
18	GORKY ZERO: BEYOND HONOR
20	THE HOBBIT
22	HEAVEN AND HELL
24	KNIGHTSHIFT
26	SPACE COLONY
28	THE GREAT ESCAPE

ISMERTETŐ

31	HÖLÖVEK MÁSODSZOR
34	GOTHIC II
38	TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS
41	PÓKOLÍ SZOMSZÉDOK
42	WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
45	DISCIPLES 2: GUARDIANS OF THE LIGHT
46	NWN: SHADOWS OF UNDRENTIDE
49	CHEAT
50	MFS 2004 A CENTURY OF FLIGHT
59	STARSHY & HUTCH
61	STAR TREK ELITE FORCE II
64	BEVÁLLALOD? ÉLŐBEN IS?
62	CHASER
64	MIDNIGHT CLUB II
67	FT CHALLENGE '98-'02
68	FT CHALLENGE MODOK
70	WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE VÉGIOJÁTSZÁS
78	GHOST MASTER VÉGIOJÁTSZÁS
86	MULTISHOT
88	MENTŐÖV
90	RETROGAMER
91	SHAREWARE JÁTÉKOK

HARDVER

92	HASZNOS PROGRAMOK
98	HARDVER HÍREK
98	SAMSUNG V200 ÉS N270
98	GEFORCE FX 5900 TESZT
102	17" TFT MONITOROK
106	DENSION DMP3
107	MSI MEGA PC
110	FRECOM BEATMAN FLASH RECORDER 256
112	RETRO KUCHÓ
114	PLEXTOR PLEXURITER PREMIUM
116	LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN
118	GRAB ROVAT
120	HARDVER FÓRUM

HÖLVILÁG

122	LEVROY
124	HÖLVILÁG - FILM + PROGRAMAJÁNLÓ
126	HÖLVILÁG - HÖNNV
127	HÖLVILÁG - ZENE
128	HÖVETHEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL
130	CD BORÍTÓ

Szép csendesen indult ez a hónap, majd fokozatosan begyorsult, és a leadás környékére érte el a csúcsebességet. A tervezési fázis első két hetében semmi nem jött ki, aztán szinte egy napon megjelent a WarCraft III és a Neverwinter Nights kiegészítője, majd az utolsó héten tiszteletét tette a szerkesztőségben Lara Kisasszony, néhány karib-tengeri kalóz, kalandozók a Gothic világából, néhány Star Trek kommandós, sőt, az elmúlt 100 esztendő legfontosabb repülőgépei is landoltak. Ezzel párhuzamosan ellepték a szerkesztőséget a 17"-os TFT monitorok, berobbant az Nvidia új GeForce FX 5900-es videokártyája, sőt még a Big Brother népszerű "alese", Makrai Tibor is meglátogatott minket. E havi teljes játékunk megjelenése sokáig le tudta kötni a szerkesztőség hardcore játékosait is (külön köszönet Piftukának a CD borítókért: volt olyan kedves, hogy behozta az eredetieket, ezért ilyen jó minőségűek), érdemes lesz kipróbálni. Az egy CD-s teljes játéknak köszönhetően újra két demó CD-t adunk a Gamer mellé, jobbnál jobb anyagok kerültek fel rá. A túlóldalon lévő bírósági döntést feltétlenül olvassátok el, úgy tűnik, mégsem kell végleg lemondanunk a Guru névről. Szépen beindult az SMS Fal szekciós is. A félreértések elkerülése végett nem árulunk tisztán, hogy nincs lehetőségünk válasz SMS-t küldeni, és egyelőre a telefonszámokat sem tesszük bele az újságba. Válaszolni az újságban (Levroy, Mentőöv), illetve a CD-mellékletben lévő SMS-Fal részlegben tudunk. Kérünk benneteket, hogy az SMS-ek írásakor ne lépjétek túl a 160 karakteres határt, illetve mellőzzétek az ékezeteket. Ne feledjétek a Szigetet és a Gamer sátrát, 16 házlatba kötött gép, paintball, Gameres használati tárgyak (pólok, bögrék stb.) és a szerkesztők várnak benneteket. ■ **GAMER TEAM**

132 OLDAL • 8 CD MELLÉKLET • TELJES PC JÁTÉK

GAMER

08 A GURU GAMER

TELJES JÁTÉK

RE-VOLT

**KNIGHTSHIFT
HEAVEN AND HELL
GORKY ZERO: BEYOND HONOR**

**WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
NWN: SHADOWS OF UNDRENTIDE**

**GEFORCE FX 5900 TESZT
17" TFT MONITOROK**

THE FROZEN THRONE VÉGIOJÁTSZÁS
GHOST MASTER VÉGIOJÁTSZÁS



A HÓNAP TÉMÁJA

132 OLDAL • 4 CD MELLÉKLET TELJES PC JÁTÉK

GURU

01 TELJES JÁTÉK FREE SPACE 2

NO ONE LIVES FOREVER 2
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
 Lord of The Rings: Fellowship of the Ring • Project Nomads

MAFIA
ICEWIND DALE II
 Medieval: Total War • Emperor: Rise of the Middle Kingdom

HOGYAN MŰKÖDIK AZ INTERNET?
 DVD: SZABVÁNYOK ÜTVESZTŐJÉBEN
 Philips speakers • Mian Li számítógéphasz

GURU TÖRTÉNELEM
 UNREAL TOURNAMENT 2003 DEMÓ A CD-N!

A GURU TEAM
 TÁJÉKOZTATÓ ÚJ LAPJA

132, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

„A Magyar Köztársaság Legfelsőbb Bírósága a Vogel Publishing Kft. felperesnek a G.F.H. Szolgáltató és Kereskedelmi Kft. és az IPMA-Media Kft. ellen tisztességtelen piaci magatartás és védjegybitorlás megállapítása iránt indított perében a Fővárosi Bíróság 2002. október 3-án kelt ideiglenes végzését az alperesek által benyújtott fellebbezés folytán **jogerősen hatályon kívül helyezte** és az elsőfokú bíróságot új határozat hozatalára utasította. (Mint ismeretes, a Fővárosi Bíróság 2002. október 3-ai határozatában kötelezte a G.F.H. Kft.-t, hogy az „MM Műszaki Magazin” nevet, illetve az „MM” rövidítést használja, továbbá eltiltotta az alperest a per befejezéséig, hogy az általa kiadott bármely szaklap vonatkozásában a „GURU”, illetve a „CHIP” elnevezést használja.) Az LB indoklásában megállapítja, hogy az elsőfokú bíróság végzése jogszabályt sértett és a követelményeknek sem felel meg, mert határozatában az ideiglenes intézkedés alapjául szolgáló tényállást egyáltalán nem állapított meg. Ehhez képest nem ismert azon magatartás sem, ami miatt az elsőfokú bíróság a felperes (Vogel) különös méltányolást érdemlő jogvédelmének szükségességét az alperesek terhére rótt jogsértéssel összefüggésben megállapította.”

Emberi nyelvre lefordítva a fenti végzés a következőt jelenti: az elsőfokú bíróság hibát követett el, amikor októberben ideiglenesen felfüggesztette a Guru Gamer nevet. Új eljárásra kötelezte az elsőfokú bíróságot, így a döntés meghozataláig az IPMA teljesen jogosan használhatja a Guru szót. A jogerős döntés megszületéséig nem változtattunk a címen, de az alcímben azért feltüntetjük a Guru Gamer címet. A perekkel kapcsolatos eseményekről folyamatosan beszámolunk az újságban.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhegyi Beatrix (ily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Völth Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Padár Ákos (lawman@ipma.hu)
Törvényszerkesztő: Laza József (laza@ipma.hu)
Korrekció: Kovács Bernadett (korri@ipma.hu)
Szerkesztői asszisztens: Balassa Tímea (tumi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és layout: Aradi Sándor (broaf@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
 Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetést felvevő: IPMA-Service Kft.
 Czetényi Zsolt, Czor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghegyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszt a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 28000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATEZS által auditált havi átlagos adatok:
 Összesen terjesztett: 18 010
 Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
 Kerbóth Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztas@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelői címeiben a kiadónál:
 IPMA-Service Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
 Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
 Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásoknál és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-0210299 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapestben a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
 negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
 fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
 egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utányomása, sokszorosítása és adattrendezése való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelölt cikkek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használatosak fel.

ISSN 1588-9227

Jelen számon részleteiben közreműködtek:
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@igra.hu
Grath grath@mail.datanet.hu **Oldman** oldman@axelerio.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPeter** ppeter@cedgar.hu
Phoenix phoenix@ppg.hu **Lazi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucás** zlordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalrealty.hu **Pellus** pellus@digitalrealty.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE se@ipma.hu**
Vyori anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagy@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok! Függöny fel, fények lekapcs, kezdődjék az előadás.

Az első monológ az e havi teljes Játékunkat illeti. A Re-volt remek szórakozást nyújt kicsinek és nagyoknak egyaránt. Főleg akkor, ha a másik CD-n található kisebb elsősegélycsomagot is telepíti hozzá (a csomag tartalma: javítás, magyartítás, új kiskocsi és pályák).

Ezek után következhet a dialógus a két, minden jóval tömöttebb demó CD között, mely néha sajnos igencsak az érthetlenség határát súrolja köszönhetően annak, hogy állandóan egymás szavába vágunk, hisz mindketten magukra akarják terelni a figyelmet. Az első a rajta található rovatokkal büszkélkedik, különösképpen kiemelve a Stratégia, a Trainz és a Film neveket. A másik kontrája a három demó, amelyek szintén hosszú távú szórakozást ígérnek. A levegővetélnyi szünetet kihasználva ismét az első szólal meg, továbbra is a filmkedvelőket tartva szem előtt elhatarja a következő neveket: American Wedding, The Italian Job, The League of Extraordinary Gentlemen és a Thirteen. A másik azonban nem hagyja ennyiben a dolgot, és az animációk közül a Doom 3-at, a Sam & Maxet és a XIII-at hozza fel válaszként a sokadalomból. De a ríposzt nem várát sokáig magára, a másik szinte elképesztő mennyiségben ontja magából a további adatokat. Ne feledkezzünk meg a gyönyörű képekről, a rengeteg hasznos felhasználói programról, javításról és a shareware dolgokról sem, majd az SMS-fallal folytatja a sort, mikor a függöny lehullik, és a további szöveget elnyomja a közönség ütemes tapsa, csak egy pillanatra lehet hallani a következő hangfoszlányt: Impossible Creatures: Insect Invasion, majd néma csend.

Az előadás elemzését pedig meghagyjuk a kritikusoknak. ■ LAWMAN

THE GREAT ESCAPE

Ta dam, tade da dam dam dam. Akinek jobban esik, az akár fűtőrésszhéti is az ismerős dallamot. Ha netán akadna olyan elvetemült lélek, aki nem ismerné fel, annak nyomás a CD-re, és kötelező jelleggel azonnali demóinstallálás legyen a vezeklése. A The Great Escape az azonos című film alapján készült taktikai-akció-kalandjáték, egyszerűbben szólva Metal Gear Solid (esetleg Splinter Cell) klón. A demóban két pályán tehetjük próbára a német öröket, valamint saját ügyességünket.



MOTOGP 2

Sepang, az idő szeles, a program tart. A verseny indítása előtt már gyűlekeztek a felhők, de egyelőre csak a vihar előszele volt érezhető.

Sepang, az idő esős, a program még tart. A MotoGP 2 hidegzuhanyként hatott minden jelenlévőre, az elképesztő grafikai megvalósítás remek játszhatósággal párosulva a legjobbak közé emelte a programot, melyre a következő rész megjelenéséig biztosan emlékezni fogunk.

Sepang, az idő... verőfényes napsütés, de a program még mindig (fogya)tt, és nem eszt.



➤ TOVÁBBI JÁTEKDEMÓK: Chaser

Extra: Impossible Creatures: Insect Invasion • **Rovatok:** Counter-Strike • Heroes of Might & Magic • Magyartítások • Stratégia • Trainz • Unreal Tournament 2003 • Hálózatok • Film • **Javítások:** Championship Manager 4.0 v4.07 • Chaser v1.47 • Morrowind: Bloodmoon v1.6.1820 • Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide v1.30 • Tomb Raider: The Angel of Darkness v4.2 • **Programok a turkálóban:** DivX 5.0.5 Pro • Media Player 9 WinXP verzió • Media Player 9 Win9x verzió • RadTool v1.5v • VobSub v2.23 feliratozó • Norton Antivirus frissítés (2003/06/10) • CDRWin 3.9c • CloneCD 4.2.0.2 • FAR Manager 1.70b5 • Total Commander 5.51 • Gyula's Windows Navigator 1.28a • Download Accelerator Plus 5.3 • FlashGet 1.40 • GetRight 5.0.1a • Internet Download Manager 3.15 • miRC 6.03 • No Frills Timer 2.1 • SurfSaver v2.3 • Capture Express 1.3 • CaptureEze Pro v8.08 • HyperSnap-DX 5.11.00 (Magyar) • Snagit 6.2.2 • ACDSee 5.0.1 • IrfanView 3.80 • CDex 1.50 beta 10 • Winamp3 • AutoMate 5.0.4 • Cacheman 5.11 • PowerStrip 3.40 • RegCleaner 4.3.0.780 • WinAce 2.20 • WinRar 3.20 (Magyar) • WinZip 9.0 beta • DirectX 9.0a • Nvidia detonator driver 44.03 (/Win9X/ME/XP/2k) • **Háttérképek:** Chaser • Gothic II • Midnight Club II • Microsoft Flight Simulator 2004 • Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide • Star Trek: Elite Force 2 • Tomb Raider: The Angel of Darkness • WarCraft III: The Frozen Throne

RE-VOLT

Feljesztő: Acclaim ▶ Kiadó: Acclaim ▶ Web: www.re-volt.com

Meglepő és mulatságos volt, amikor a konzolos hagyományokkal rendelkező, PC-n főképp akciójátékaival jelen lévő Acclaim 1999 késő nyarán szimulátorral jelent meg a porondon. A rádió-irányításos kisautók versengését feldolgozó Re-Volt mind a mai napig rettenetesen népszerű.

A játék több mint 28 különböző modell irányítását teszi lehetővé, melyekből gépi ellenfelek vagy ismerőseink ellen összesen 13 pályán versenyezhetünk (nem számolva bele, hogy a pályák visszafelé és tükörkéve is lehet versengeni). A kezdetekkor azonban mindössze néhány modell és pálya közül választhatunk, hiszen ahhoz, hogy több kisautóknak és színterünk legyen, bajnokságokban kell győzelmeskednünk (ezekből összesen 4 van). Ez nem lesz könnyű feladat, mert az MI-pilóták a pályák minden zegét-zugát ismerik, kitűnően kezelik a felvett bónuszokat és általában jobb gépekkel állnak rajthoz, nehezebb fokozaton pedig érezhetően gyorsabban nálunk (kis designeri csálás a kihívás fokozása érdekében). Az elnyert járgányokkal nehezebb bajnokságokban állhatunk rajthoz, komolyabb ellenfelekkel szemben – és ez így megy tovább addig, amíg minden címet be nem gyűjtöttünk!

Alapvetően a Re-Volt játszható árkád játékként is, de igazi mi-volt-át szimulátor módban (legnehezebb fokozatra állítva) mutatja meg: a parányi járgányok könnyen

megpördülnek, megcsúsznak, és ami a legrosszabb, az ugratók után gyakran fejre is állnak – akárcsak az életben. Minden autó paramétereinek megfelelően vezethető, kezeléskor megköszönt és átállást igényel. Ez a tökéletes fizikai modell nem csak a rádió-irányításos autók esetében mutatkozik meg: a pályákban gyakoriak a mozgó vagy mozgatható tereptárgyak (pattogó labda, bevásárló kocsik stb.), az antennák a sebességnak és az útvonalaknak megfelelően viselkedve billegnek ide-oda, és ne felejtszünk el az olajfolt hatásáról sem! Az útfelületek is különböző vezetési stílust követelnek meg: míg az üttest vagy a szőnyeg jó tapadási tényezővel bír, addig a fű, a kö- esetleg a márványpadló eszméletlenül csúszós (hát még, ha vízzel van nyakon öntve). A pályákat felvehető bónuszok népesítik be tovább fűszerezve az amúgy sem eseménytelen versenyeket. Találhatunk közöttük üveg-rakétát (elektrosokkolja az eltalált autót), vízzel töltött lufit (lassító és akár felborító hatása is van), elemeket (turbó) vagy éppen teáskannát (olajfolt).

A rendkívül jó érzékkel megtervezett, felépített és benépesített pályákban a versengés hatalmas örömet! Minden pályát gondos kezek készítettek el alternatív útvonalakkal bőségesen tarkítva, ezért aztán gyakran előfordul, hogy nem versenyzünk, hanem bármészakodunk, és új rövidítések után kutatunk. A pályavezetés azonban nem lett volna elég a sikerhez, ha nem válogatták volna ki különleges érzékkel a pályák színösszetételét: érezhetően a színpompos, mondhatni rajzfilmes stílus megteremtése állt a készítőik céljában. Hihetetlen szerencse, hogy mindehhez a kor egyik legjobb 3D-s motorját használták fel, amely még a mai gépeken is nagyon szép (a tükörözések még mai szemmel nézve is lenyűgözők). Mint már említettem, minden egyes pálya megtestesítő remekmű, ahol igazi élmény a versenyzés, ráadásul stílusukban is sokrétűek: találunk itt egyszerű utcát, sarki szupermarketet, hatalmas hajót, őslény-múzeumot, játékboltot és még kihalt western falucskákat is. Mind-nemű hemzseg az ötletektől, a gegektől,

és a vagány ugratóktól, az extravagáns megoldásoktól és az igényesen összeválogatott képi kiegészítőktől. A hangok igen mókásak; a járgányok zümmögése, berregése teljesen olyan, mintha az eredetit hallanánk, emellett minden pályarésznek, szegletnek megvan a maga hangszíviága, azaz a hangok soha nem fognak nyomasztóvá, fárasztóvá válni – akadt itt vonatfűty, locsoló csilingelése, fűnyíró berregése, szintetizátor idélt futama és szélsívlítás is. A zenei aláfestés azonban már nem sikerült ilyen jól, szerintem jobb is, ha kikapcsoljátok, mielőtt a monoton technótól migrérent kaptok (ráadásul audio-sávként tárolták le őket, szóval jó sok CD-helyet foglalnak), hiába van belőlük több mint egy tucat.

A játékhöz társuló többjátékos módban űrült játékmódokkal is találkozhatunk (Battle Tag), de barátok ellen a hagyományos versenyzés is óriási buli. Ha netán az egyjátékos módot végigjártuk (előre szölok, hogy nem lesz könnyű, nem egy billentyűzet vált már a játék áldozatává), és a haverokat is unjuk, akkor a játékhöz adott pályaeépítővel is szórakozhatunk. Igazából azonban bárki, aki a játékban látott pályákhoz hasonlóakat szeretne készíteni, vagy legalább módosítani azokat, csatlakodni fog: minimális lehetőségek, összedobott kezelőfelület és csenevész alapanyagok fogadják.

Összességében elmondhatom, hogy a Re-Volt még mindig üdítő színtölt a játékok tengerén: igazán jó, vérpezsdítő kikapcsolódás a hétköznapi rohanásában!

■ DARY



TOPLISTÁK

USA

1. Star Wars Galaxies
2. The Sims: Superstar
3. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
4. Rise of Nations
5. The Sims Deluxe
6. Diablo II
7. The Sims: Unleashed
8. Finding Nemo: Nemo's Underwater World of Fun
9. Finding Nemo
10. WarCraft III: Reign of Chaos

ANGLIA

1. Tomb Raider: The Angel of Darkness
2. The Sims: Superstar
3. WarCraft III: The Frozen Throne
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
5. The Sims
6. Championship Manager 4
7. Grand Theft Auto: Vice City
8. The Sims Unleashed
9. Rise of Nations
10. Star Trek: Elite Force II

NÉMETORSZÓ

1. WarCraft III: Frozen Throne
2. WarCraft III
3. Tomb Raider: The Angel of Darkness
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
5. Freelancer
6. Aquanox 2: Revelation
7. Grand Theft Auto: Vice City
8. Star Trek: Elite Force II
9. Gothic 2
10. Morrowind

AMAZON.COM RENDELES

1. Star Wars Galaxies
2. WarCraft III: The Frozen Throne
3. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
4. The Sims: Superstar
5. Star Trek: Elite Force II
6. Rise of Nations
7. Star Wars Galaxies (collectors)
8. The Sims Deluxe
9. Grand Theft Auto: Vice City
10. MFS 2004: A Century of Flight

FILEPLANET.COM DEMO-LETÖLTÉS

1. TRON 2.0 (MP)
2. MotoGP 2
3. Chaser (MP)
4. Pro Race Driver (MP)
5. Battlefield: 1942 (MP)
6. Asheron's Call 2 (trial)
7. Unreal Tournament 2003
8. The Great Escape
9. Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
10. AirWolf - Apache Attack

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Ha valaki azt hitte, hogy az E3 hírózöne után most jön egy kis langyos víz, a hírek elolvasása után hamar rádöbben majd, tévedett. A cégek jól láthatóan belehúztak, hisz elérkezett a karácsonyi szezon előtti finish, ráadásul most még csaknem mindenki hisz abban, hogy határidőre el is készül. A hónap cseppet sem meglepő bejelentése a C&C Generals: Zero Hour, a híre pedig az hogy 4 alapítótag hagyta el a Blizzard csapatát...

Broáfnak megígértem, hogy semmi csobbanást nem írok a végére, így csak annyit, ha valaki találkozik akár velem, Mos Eisley-ban megtalál... :) **Lur**

JACK THE RIPPER

Fejlesztő: Galilea

Kiadó: Wanadoo

Tervezett megjelenés: 2003. november

Honlap: www.adventurecompanygames.com



A legendás sorozatgyilkos, Hasfelmetsző Jack történetét már számtalanszor adaptálták filmre, könyvre és számítógépes játékra egyaránt. Mindez nem véletlen, hiszen a mészáros kilétét tulajdonképpen mind a mai napig homály fedi, jóllehet számtalan teória látott napvilágot az elmúlt évek során.

A Galilea fejlesztésében készülő program most újabb variációt kínál: Jimmy Palmer újságíró szerepében bújhatunk, aki a halálesetekről jelentet meg cikksorozatot. Palmer rendesen beleássa magát az ügybe, míg nem azon veszi észre magát, hogy tulajdonképpen az ő élete is veszélyben forog. Főhősünkkel kezdetben szemtanúk után kell kutatnunk, de később persze magának a nyomozásnak is aktív részeséivé válunk, elvégre napról napra útos címlapsztorival kell előrukolnunk.

A Jack the Ripper korábban az E3-on is nagy sikerrel mutatták be. Mi tagadás, a játéknak minden esélye megvan a sikerre: a Galilea igyekszik olyan programmal előállni, mely ötvözi a régi kalandjátékok elemeit a modern technikák megvalósításával. Utóbbi-

ban a Virtools engine lesz segítségére, mely gazdag, szép és részletes grafikával, valamint némi vérrel kecsegtet.

A november végi debütálásnak köszönhetően a játék könnyen a karácsonyi hajrá egyik nagy szenzációja lehet.

HONLAPAJÁNLO

ÚJ

Journey to the Center of the Earth www.frogwares.com.ua - kaland

Drake www.drakegame.com - akció

Second Life secondlife.com - MMORPG

Noferatu www.nosferatu-game.com - FPS

World Wide War 1943 www.miragel.com/www43 - CRPG

MEGÚJULT

Star Wars Galaxies starwarsgalaxies.station.sony.com - MMORPG

Final Fantasy XI www.playonline.com/ff11us - MMORPG



WADI BASHER

Fejlesztő: Imaginations

Kiadó: Imaginations

Megjelenés: 2003 vége

Honlap: www.wadibasher.com

Elsősorban többjátékos versenyekre készült az Imaginations nemrégiben bejelentett 4x4-es autóversenye, a Wadi Basher, melyben száraz, kőves, sivatagos tájakon száguldozhatunk majd. A humorosnak látszó autóversenyben a látszat ellenére sosem lesz flúgos futam-szerű huncutkodásokról, a fejlesztők szerint éppen elég gondot okoz majd a homokos dűnéken kikerülni az öngyilkosjelölt kocsikét és az álmodozó tevéket, főleg éjszaka... Felhőzatal: 7 jármű (6 kocsis és egy négyke-rekű motor), 4+2 pálya, 6-féle vezetőtípus, multi-player megmérgettes 5 fő részére interneten és hálózaton.



C&C GENERALS: ZERO HOUR

Fejlesztő: EA Games

Kiadó: Electronic Arts

Megjelenés: 2003 vége

Honlap: www.generals.ea.com

Ahogy azt Mocsy megjósolta, az EA bejelentette a Command & Conquer Generals első kiegészítő lemezét, a Zero Hour-t. A még idén megjelenő program kivonatos ajánlata: 15 szőlő küldetés, generals challenge játékmód - melyben rivális táborokkal küzdhetünk meg, új fegyverek, új egységek (köztük a U.S. Specter Gunship), új épületek (pl. kínai internetközpont), küntetések a legújabb tábornokok „skalpjai” után, „combat school” rendszer (az ütközetek után tippeket ad, hogyan lehetnél még jobb), változatos időjárás tényezők. A kiegészítő természetesen nem működik majd az alapprogram nélkül, így akik eddig nem ruháztak be rá, tegyék meg most, és kezdjenek el gyakorolni.



DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Fejlesztő: Gas Powered Games

Kiadó: Microsoft Games

Megjelenés: 2003 vége

Honlap: www.dungeonsiege.com



A Dungeon Siege azok közé a játékok közé tartozik, melyekről a gamerek véleménye erősen megoszlik – van, aki az egekig magasztatja, van, aki válogatott átkokat szór rá. Azért valószínűleg az első csoport tagjai vannak többen, mivel a Microsoft a napokban jelentette be az első hivatalos kiegészítő fejlesztését. A Legends of Arannában egy trópusi éghajlatú szigeten, Arannán kell a rejtélyek után kutatnunk, mely sziget kilenc, igencsak mértés régióra lett felosztva. A kiegészítőben a kalandozók számos új varázslattal találkozhatnak, melyek elsősorban megjelenésükben múlják felül az eredeti játék mágikus csinnadattait.

A varázslatokat persze nem a levegőben kell puffogatnunk, hanem számos új szörny – clockwork beast, dopelganger - várja, hogy kísérleti alanya legyen mágikus felfedezéseinknek. Aki úgy véli, hogy az új helyszínek bejárása már túl nagy feladat lenne az első részben megismert parasztlánynak, akár egy fél-óriással is neki-foghat Aranna szigete felfedezésének, vagy később átváltoztathatja magát lávaszörnyé, farkassá, vagy akár trollá is.

Érdekes újítás az első rész öszvéreinek „upgrade-el” változata, mely akár haláláig védelmezi a játékosok kincseit. Nem rossz...

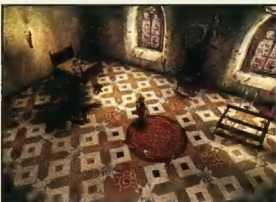
THE WITCHER

Fejlesztő: CD Projekt Red Studio

Kiadó: ?

Honlap: www.thewitcher.com

Megjelenés: ?



Újabb akciós-RPG pályázik a Diablo, a Dungeon Siege, sőt akár a Gothic babérjaira. A The Witcher világát az emberek fantasy író, Andrzej Sapkowski teremtette meg, aki egyébként azonos címen publikált novellát a Fantasyka magazinban, még 1986-ban, és később is több történetet szőtt ennek alapjaira.

A klasszikus, középkort idéző fantasy világot emberek, tündék, törpék és gnómok népesítik be, ám ez utóbbi három fajt meglehetősen elnyomják – az effeknek mindössze egy szabad királyságuk van, míg a törpék többsége az emberek börtöneiben rabosodik vagy éppen rabszolga. Meg is van jósolva e birodalom csúfos bukása, méghozzá jégkoroszak formájában, amelyet állítólag csak azok élhetnek majd túl, akik különös utat követnek, a monk-lovagokét (witcher). E sajtósnak képzett harcosokat még gyerekkorukban ragadják el szüleitől, hogy megfelelő kiképzésben részesüljenek. Bizonyára nem lep meg, hogy ifjú „witcher”-ként indulhatunk majd neki a világ megmentésének, és sorsunk alakulása saját tetteinktől függ majd...

Fejlesztő: Monolith Software

Kiadó: Vivendi

Megjelenés: 2003. november

Honlap: -



képezi majd a Bacalov Corrector és a Cyclone Laser Rifle különleges típusa is... A program futtatásához nem lesz szükség a NOLF 2-re.

A Vivendi hivatalosan is megerősítette, hogy készül a NOLF 2 elődje, a Contract J.A.C.K. A különleges akciójátékban több akciót és kevesebb lopakodást, valamint robusztusabb játékos módot ígérnek a fejlesztők. Neked, mint anti-főhősnek (John Jack fedőnéven), nem más lesz a feladatod, mint hogy megakadályozd a legendás H.A.R.M. bérnyilkos céh kiiktatását, amit elvileg egy olasz bűnszövetkezet kíván elkövetni. Ezt segítődd, halálos fegyverarzenálod részét.

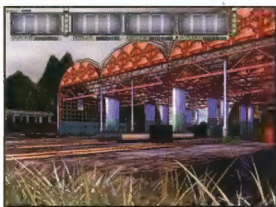
ALFA ANTITERROR

Fejlesztő: MIST land

Kiadó: -

Megjelenés: 2004. március

Honlap: www.mistgames.ru



A taktikai akciójátékok manapság igen nagy népszerűségnek örvendenek. Ezt igyekszik meglovagolni az Alfa Antiterror is, ám hogy sikerül-e a kategóriájában belül maradandót alkotnia, azt csupán az idő döntheti el. A körítés mindenesetre igen biztatónak tűnik: a programban elsőként egy egyszerű hadnagy bőrébe bújhatunk, aki küldetésről küldetésre tornászsa fel magát a ranglétrán. A játékokat még érdekesebbé teszi, hogy feladataink mind valós történelmi tényeken alapulnak, melyek között akad olyan is, amely hosszú évekig titokban tartva csak a közelmúltban került nyilvánosságra.

Ennek megfelelően fegyverarzenálunk is egy az egyben a valóságot mintázza, ami elmondható a különféle járművekre is: némelyiküket még mind a mai napig használják az orosz hadseregben. Hogy mindez megvalósulhasson, a játék megtervezésében veteránok és szakértők is tevékenyen részt vettek.

Az Alfa Antiterror grafikai megvalósításában is igyekszik rászállni a fülét tornyosulni.

A terep részletességét bizonyítja, hogy az orosz fejlesztőcsapat még olyan apróságokra is figyel, hogy például a fűszálak és a fák a szélirány szerint dőljenek. Természetesen az eső, a köd és a hó egyaránt megjelenhet környezeti tényezőként, ami viszont nem csak látványeffekt, hanem az ezek okozta fizikai korlátozás akár küldetésünk veszteségét is okozhatja (mondjuk, egy erősebb vihar komolyan korlátozhatja a látásunkat és hallásunkat). Gondolom, nem újdonság, hogy az általunk irányított csapat egyes tagjai más és más egyedi képességekkel rendelkeznek. Az viszont már annál inkább, hogy a játék során a karakterek folyamatosan fejlődnek, ugyanis a különleges kiképezéseknek köszönhetően újabb és újabb tulajdonságokat sajátíthatnak el.

Ha az Alfa Antiterror csak a felét is be tudja váltani annak, amit ígér, már biztosan lehetünk abban, hogy jó pár órát a képernyő előtt töltünk jövő tavasszal!

Érdekes rendeletet hozott a thai kormány. 2003. július 15-től 22 óra után blokkolják az online játékok szervereinek elérését reggel 6-ig. A kommunikációs miniszter bejelentése szerint az Internet-kávézók nyitva tartását is nagyító alá veszik, és ha kell, szigorítják. A cél természetesen az, hogy a gyerekek kevesebb időt töltsenek a számítógépek előtt.

A rendeletet a Ragnarok online megjelenését követő örület váltotta ki, hiszen 2 hónappal a megjelenés után már több mint 600 ezren játszanak a programmal.

A megmértetés szeptember 30-án várható, ekkor vizsgálják meg, mit értek el a rendelettel, és ha ez még mindig kevés, még szigorúbb szabályozásra is számíthatnak az ottaniak. Kommentár nincs.



A Strategic Designs fejlesztőcsapata új, 16-versenyos játékkal lepte meg e nagy múltú szerencsejáték rajongóit. A hivatalos oldaláról letölthető Starters Ordersben számos oldalról pillanthatunk bele a különleges sport világába: ha kedvünk tartja, lehetünk szivarozó istállótulajdonosok, kákbabú zsoók, ostopattogtatott trénernek, de akár fizetésüket a család elől elhalasztó, nagyritkán szerencsés fogadók is. A játék erőssége az adatbázis mérete, mivel több mint ezer versenylő, több száz zsoké és istálló adatai kerültek a programba. A virtuális hajtók a teljes brit versenynaptár bármely eseményére benevezhetnek, de ezek mellett amerikai, kanadai, japán, ausztrál és francia derbi is helyet kaptak a programban.

Link: www.startersorders.com



Fejlesztő: Maxis

Kiadó: EA

Megjelenés: 2003 ősze

Honlap: www.thesims.ea.com

Ismét itt egy Sims kiegészítő, mely a Maxis elmondása szerint az utolsó is lesz egyben. Persze nem kell megijednie a kismillió – kismilliárd? – Sims-rajongónak, nem száll sírba kedvencük, csak ugyebár jön a Sims 2... A Makin' Magicben simjünk már nem is Brad Pitt, vagy Gillian Anderson, hanem egyenesen Gromph Baenre nyomdokaiba léphetnek, vagyis varázslatokkal tehetik kényelmesebbé életüket. Az első lépés a mágia iskolájában, hogy belátogatunk az egyszerűen csak Magic Townnak nevezett új városrészbe, és beszerzünk néhány „hozzávalót”, melyekből aztán otthon kifőzzük azokat a varázslatokat, melyekkel kedvünkre átalakítjuk otthonunk tárgyait, vagy éppenséggel szerelemre gyújtjuk barátainkat, hipnotizáljuk szomszédjainkat. Az élet ugyebár nem habos torta, így a kiegészítőben is számolnunk kell avval, hogy a varázslatoknak van negatív hatásuk is – például a szerelemre gyújtandó szomszéd kedves arca számárfejjé változik. Ebből az add-onból sem maradtak ki az egyedi tárgyak, melyek között stílszerűen olyanok találkozhattunk, mint a kristálygömb, a tündér-játékdoboz, vagy a sárkányfészek, melyben házárkányunk – no, nem az asszony – heverészik. A kiegészítő megjelenése októberre várható. Hogy aztán tényleg ez lesz-e az utolsó, az jó kérdés...



Fejlesztő: MediaMobsters

Kiadó: Whiptail Interactive

Megjelenés: 2003 vége

Honlap: www.mediamobsters.com

A sim-tycoon vonulat játékaiktól megszokhattuk, hogy valamilyen békésebb témával találkozhatunk bennünk, úgyhogy ennek ismeretében némileg meglepő a Gangland által elélt tárt alvilág. A programban amolyan mini Cosa Nostrát kell kiépítenünk egy csaknem ezer lakosú városrészben. Minden klasszikus szervezett-bűnözés eszköz a rendelkezésünkre áll vagyonunk gyarapításához, a védelmi díj-keszdesétől a prostitúttal futtatásán keresztül egészen a gyilkosságokig. A bűntényeket persze nem egyedül hajtjuk végre, hanem kis családunk segítségével, melybe húsz különböző ember közül választhatjuk ki a tagokat, akiket számos fegyverrel láthatunk el. A csínytevéseket nem feltétlen csak saját jólétünk fokozása érdekében követjük el, hanem azért is, mert ezt követeli meg tőlünk a huszonhat színgléd küldetés valamelyike. Nem maradt ki a programból a multiplayer sem, melyben több keresztapával kell megküzdönnünk a város feletti uralomért. A tycoon-sim vonulatot az alvilágba rántó játék megjelenése az év vége felé esedékes.



Fejlesztő: Enlight Software

Kiadó: Enlight Software

Megjelenés: 2003. tél

Honlap: www.enlight.com/joa/

Történelmi akciójáték – mi tagadás, nem olyan kategória, melybe játékok tucajtart sorolhatnánk be. Aggodalomra azonban nincs ok, hiszen ezt az újszerűt játékot nem más, mint Trevor Chan és csapata fogja feltálni a játékosoknak. A játék hőse a középkor egyik igazán nevezetes alakja, a francia parasztlányból lett hadvezér, Jeanne D'Arc, kinek köszönhetően a franciaiak javára fordult a százéves háború. A főhősnőt harmadik személyű perspektívából láthatjuk, miközben küldetésről küldetésre küzd a csatatereken. A küzdelemben eleinte egymagának kell helytállnia, de később hű katonáival is segítük, őket szintén nekünk kell egy-egy utasítással vezényelnünk, míg végül már tábornokok lelik parancsait, ami némi stratégiai ízt is kölcsönöz a programnak. Hogy a harcterek tényleg visszaadják a középkor véres hangulatát, arról az Enlight saját fejlesztésű 3D-s motorja hivatott gondoskodni, melyet a cég későbbi játékaiban is használni szeretne.

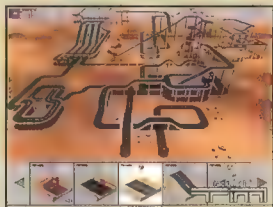
A történelmi akció-stratégia hibrid megjelenésére előreláthatólag novembertől kell várnunk.



Újabb EverQuest kiegészítőt jelentettek be Lost Dungeons of Norrath címmel. A kicsit Mythica-szagú ötlet az, hogy 6 fős kalandozó csoportok vállalhatnak majd fel küldetéseket, melyek során kizárólag e csapat tagjai bírkózhatnak meg a kulccsal felkerekített labirintus egyre nehezező feladataival. A kiegészítő az év végén jelenik meg, és akárcsak a Legacy of Ykesha, ez is opcionálisan letölthető lesz.



Pályaeptiséssel egybekötött autóversenyt jelentett be nemrég a Nadeo. A Trackmanában a játékosok építhetik meg a pályát, amelyen aztán versenyezhetnek barátikkal, vagy megkísérelhetik megdönteni saját időrekordjukat. A programba 4-féle környezet (sivatag, vidék, tengerpart, vidámpark), 4 játékmód és több mint 50 küldetés, valamint 10 játékos támogatott multiplayer mód kerül majd. A bétatesztet még a nyárra ígérik.



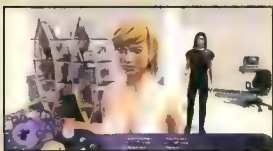
Nem volt zökkenőmentes a Star Wars Galaxies indulása, mert az első rohamban már a login szerverek sem működtek, és amikor a csodára várók végre bejutottak a régóta áhított világba, csaldottan vették tudomásul, hogy jóval kevesebb bolygón kezdhetnek, mint azt előzőleg beígérték. A játékosok zöme egyelőre elégedetlen, kicsit úgy érzi, pénzért bétateszteli a programot... Mindezek ellenére akkora a zsúfoltság, hogy éppen lapunk leadásakor indították el a 20. szert.



Újabb játék készült a Garage Games Torque motorjával, amely - mint tudjuk - a Planet-Side lelke is. A Rise of Power kis, független csapat fejleszté, akik eddig csak hobbiból készítették modokat. A béta állapotban leledző programról további információt itt találtok: www.riseofpower.com.



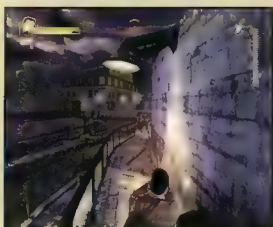
Erősen sims-kiótnak tűnő játékot jelentett be a berlini Rotobee. A Singlesben két embert, Lindát vagy Mike-t irányíthatjuk az élet rögös útjain. A program a Koch Media gondozásában még az idén megjelenik.



Új multiplayer shootert jelentett be a Nova-Logic. A Joint Operations a Delta Force: Black Hawk Down motorját használja majd, és elvileg még az idén megjelenik. Emiatt viszont eltolták Black Hawk Down: Team Sabre megjelenését jövő év első negyedévére...



A Widescreen Games új II. világháborús akció-kaland játékot jelentett be Airborne Troops címmel. A program a megszálit Franciaországban játszódik, ahol a kommandósok részt az ütközetekben. Küldetéseink mind megtörtént eseményeket dolgoznak majd fel.



Fejlesztő: eSim Games
Kiadó: Strategy First
Megjelenés: 2003 vége
Honlap: www.steelbeasts.com



Gőzerővel készül a 2000-ben legjobb nem repülőgépes szimulátornak választott harckocsi játék, a Steel Beasts folytatása. A fejlesztők szerint a program alapját adó mesterséges intelligencia, a sérülésmodellelés, a fegyverek és az egységek adatai, valamint a stratégiai rész már teljesen kész van, már csak a grafikus motort kell csiszolgatni. Az eddig kiadott képekben ugyan látszik, hogy nem szabad túl sokat várni a játéktól, már ami a grafikát illeti, de a szimulációs rész minőségét jól tükrözi, hogy az amerikai hadsereg is megvette a játék első részéből készített Steel Beast Professionalit, hogy azzal segítse a hivatásos harckocsizók kiképzését! A Steel Beasts 2-ben lehetőségünk lesz kipróbálni a híres M1A1 Abramsot, az M113-at, az M2 Bradley-t, sőt a Humwee-t is. Ellenfeleink a már jól ismert orosz típusok lesznek a T-55-től a T-80-ig.

A több tonnás fémszörményeket a jelenlegi és a jövőben elképzelt "forró pontokon" vethetjük majd be, lesz sivatag, dzsungel és európai terep is. A Steel Beasts 2 megjelenését valamikor 2003 utolsó negyedében várhatjuk, valószínűleg a nagy karácsonyi játékkavalkádban.

Fejlesztő: Larian Studios
Kiadó: ?
Megjelenés: 2003 vége (Rifrunner), 2004. (Divinity 2)
Honlap: www.larian.com



Az akció-szerepjátékok kedvelői máig vitatkoznak, hogy sikerült-e bármely játéknak is utolérnie a Diablo II-t. Akárhogy is legyen, a leginkább a Divine Divinitynek sikerült megközelítenie – vagy tán meg is előznie – a Blizzard klasszikusát. A népszerűsége felbuzdulva a Larian Studios boszorkányműhájában hozzá is fogtak a játék kiegészítőjének, valamint második részének egyidejű fejlesztéséhez. Az év végére ígért Rifrunnerben az eredeti játék felújított motorjával találkozunk, de e mellett helyet kapott számos, a játékosok kíváncsiságaitján szereplő elem is. Ezek közül feltétlenül kiemelhető a korlátlan karakterfejlesztés, a véletlenszerű küldetés-generátor, a háromdimenziós karakteranimációk, valamint a több elemében megújult harcrendszer. A történetet illetően a főszereplő vezette egy átok során összefonódik az egyszerűen csak Death Knightként aposztrofált gonosz entitással, mely átok alól csak a fő kalandvonalat teljesítésével szabadulhat ki. A kalandok sikeres túlélésében nagy segítségünkre lesznek az eredeti játékból megismert, illetve újonnan feltűnő NPC-k, viszont számos új, veszélyesebbnél veszélyesebb szörnyeteg próbál bennünket megakadályozni az átok feloldásában. A második rész, a Divine Divinity 2 egyelőre még nagyon a fejlesztés korai stádiumában tart, így csak annyit lehet tudni a játékról, hogy a Larian mágusai várhatóan teljesen új grafikus motort tolnak alá, és hogy megjelenésére a következő esztendeig még várnunk kell.

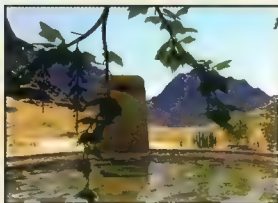
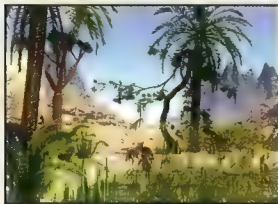


Fejlesztő: Earthlight

Kiadó: Dreamcatcher

Megjelenés: 2003. október

Honlap: www.adventurecompaniongames.com



Az Adventure Company igyekszik olyan játékokat megjelentetni, melyek a mai, akció-orientáltabb PC-s világban dacolva a divattal inkább a kalandelemeket helyezi előtérbe. A Jack the Ripper mellett másik idei nagy dobásuk a Crystal Key második része lesz, mely talán idehaza is ismertté teszi a jogtalanul elfeledett első felvonást.

Gonosz hatalom vonta irányítása alá Evany lakosságát. Egyedüli túlélőként marad még annyi energiánk, hogy egy titokzatos idegen által nyitva hagyott csillagkapun keresztül mentünk az irhánkat. Ezzel azonban csöbörből vödörbe kerülünk: innen túl a hatalmas, végelethatalatlan galaxisban bolyongunk, ahol más civilizációkat megismerve kell segítséget keresnünk, végül pedig visszatérünk Evanyre.

A történet hatalmas és változatos bejárható környezetet sejtet, és pontosan ez az, amit a Crystal Key 2 - The Far Realm nyújt: a három világ összesen tíz környezeti tényezőt és 47 (!) helyszínt rejt magában. Az utunk során megismert népek mind teljesen más történelemmel, fejlettségi szinttel és kultúrával rendelkeznek. A játszhatóságról egyelőre nem szól a fá-

ma, de a fotókat elnézve könnyen a Cyan klasszikusnak számító Mystje juthat eszünkbe. Remélhetőleg minden nyitva maradt kérdésre fény derül idén októberben, amikor a program a boltok polcain landol!

Fejlesztő: GSC

Kiadó: ?

Megjelenés: ?

Honlap: www.firestarter-game.com



Új részletek láttak napvilágot a GSC programjáról, melynek a története vázlatosan a következő: 2010-ben rosszindulatú vírus fertőzi meg a Firestarter névre hallgató virtuális világot generáló gépet, melynek hatására a számítógép nem engedi ki a benn tartózkodókat. 48 óránk van arra, hogy elhárítsuk az eléink kerülő akadályokat, más különben beáll a fizikai halál.

Elvonatkotzatva a Tront idéző kerettörténettel, nézzük számadatokban, mit tartogat számunkra a GSC! Őt, egymástól lényegesen különböző karakter közül választva 16 pálya vár ránk, hogy a 20 fegyvert hasznosítva végezzünk a lehető legváltozatosabb szörnyekkel és démonokkal. A hálózati játék lehetőségét választva pedig ezt akár nyolcan is megtehetjük egy pályán.

A fejlesztőgárda leginkább a játék teremtette hangulatra büszke: elmondásuk szerint igyekeztek megtalálni a határmezsgyét az élet és a komputeres világ között így alkotva „tökéletes” virtuális valóságot. A számítógép rabságában pedig a látszólagos fizikai korlátok megszűnnek, cselekedeteinknek pusztán a gondolatunk szabhat határt: akár repdeshetünk is, miközben a kezünkben lévő machine gunnal lövöldözünk...

Ahhoz, hogy mindez a lehető leglátványosabban jelenjen meg képernyőnkön, a GSC saját engine-t dolgozott ki, mely támogatja az aktuális grafikus kártyák egyedi szolgáltatásait. Ennek köszönhető, hogy a tárgyak megvilágítása és a különféle „speci” színek megjelenítése (pl. metál) rendkívül valóságoszerűen sikeredtek.

Pályázatot hirdettek a City of Heroes hivatalos oldalán. A résztvevők az ún. „Surviving Eight” csapatának egyikét tervezhették meg. A győztes alkotás természetesen bekerül majd az idei E3 legjobb MMORPG-jébe...

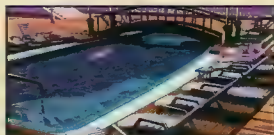


Az Electronic Arts bejelentette, hogy a Digital Illusions Canada nevű leányvállalatukkal karöltve már dolgoznak a Battlefield következő részén, mely a Vietnam alcímet viseli. Értelemszerűen elszakadva az eddigi második világháborús történettel már a hatvanas években, a vietnami dzsungelben folynak a harcok. Természetesen ezúttal is lehetőségünk nyílik mind a két oldalon harcolni (USA és Vietnam). Az egyszerre akár 64 játékos kezelő multiplayer mód mellett ismét lesz majd single player játékmód is.

Megjelenés: 2004 eleje.



Észak-Amerikában már kapható, és remélhetőleg a hazai üzletekben is hamarosan feltűnik az Activision Value jövőből a Cruise Ship Tycoon című gazdasági-stratégiai játék. A programban a cél ezúttal is a minél nagyobb haszon kitermelése, melyet ezúttal egy luxus-óceánjáró tulajdonosaként érhetünk el. A játékos feladata, hogy megfelelő személyzetet találjon a hajó üzemeltetéséhez, és természetesen az is, hogy a vendégek minél jobban érezzék magukat. Utóbbi eléréséhez változatos szórakozási lehetőségeket kell biztosítanunk a golfpályától az úszómedencén át a finom ételeket kínáló éttermekig.



A HÓNAP HÍRÉ:

4 ALAPÍTÓ TAG LÉPETT KI A BLIZZARDTÓL

A Blizzard Entertainment kétségtelenül az egyik legmeghatározóbb fejlesztő-cég a PC-s játékipiacon. Nem véletlen, hogy a Vivendi Universal kiadó játékrészlegének egyik alappillére, kéz a kézben a Sierrával. Nem készült még olyan játékuk, mely ne lett volna komoly kasszasiker. A Diablo és a Warcraft franchise a legjobb példa a hihetetlen összegekre, melyek bevételként realizálódnak a Blizzzardnál. (A Diablo 2 2000. júniusi megjelenési dátuma óta, 2002 elejéig "csupán" 5,7 millió példányban fogyott el. És ez csak a Diablo 2, nem beszélve a kiegészítő-jéről és a Warcraft sorozatról.) Továbbá a Battle.net, a legnagyobb ingyenes online multiplayer harcműz is magán viseli a Blizzard logót, hisz minden játékuk játszható rajta - több mint 10 millió regisztrált felhasználójuk van. Nincs cég, mely több díjat nyert volna az évek során, felsorolni itt és most 5 oldal sem lenne elég.

Ezért érdekes, hogy az utóbbi időben a Vivendi a játékrészlege eladását tervezte fű alatt, ami nem csak a Blizzard Entertainmentet érintette volna, hanem a Sierrát is, nem is beszélve a Black Label Gamesről. Nem csoda, hisz Jean-Marie Messier lemondása után a Vivendi legfontosabb feladata a 19 milliárd eurós adósság törlesztése lett volna. Első körben a Vivendi elemzői 1,95 milliárd(!) dollárt állapítottak meg a Universal Interactive, a Blizzard Entertainment és a Sierra hármasára. Amikor a potenciális vevők (Microsoft, Electronic Arts) gyakorlatilag nem voltak hajlandók ezt az igen vastag borítékot becsúsztatni a Vivendi zakójába, szépen lassan lementek 800 millió dollárra. Azonban ez sem volt eléggé kedvező ajánlat, így nagy csendben ejtették az eladási szándékot a Vivendinél.



Itt érkezünk el ahhoz a ponthoz, mely a játékipar egyik legnagyobb szennációja volt ebben a hónapban. Bill Roper,

Max Schaefer, Eric Schaefer és David Brevik alapító tagok lemondtak alelnöki posztjukról, és kiléptek a Blizzzardtól. Azonnal beindult a pletykagyártás, így jó pár dolog tisztázandó, mielőtt bárki hirtelen elhíne bármit, amit hall.

Gyakorlatilag egyetlen egy oka volt a

távozásuknak, és az nem az, hogy féltették volna kreativitásukat. (A pletykák szerint, ha az eladás sikeres lett volna, akkor az új kiadó egésze alatt sokkal szigorúbb feltételek között kellett volna dolgozniuk. Ez butaság.) Az indok tehát teljesen érthető módon annyi, hogy szerettek volna nem az újságokból és a sajtótól értesülni arról, hogy a birodalom, melynek felépítésében ónási szerepük volt, a

fejük felett, az ő véleményük és szakmai rá-látásuk nélkül kerüljön eladásra.

A Vivendi órásit hibázott az-zal, hogy nem biztosította, nem kereste az információcserét a Blizzard vezetésével. Magukra vehetnek, így feltehetően még a 800

millió dollárjukat sem vághatják zsebre, mert Bill Roperékkel a Blizzard pont a Diablon, a legsikeresebb játéku ötletgazdái veszt el.

Mire a lapot olvassátok, a "négyek" már feltehetően döntöttek új fejlesztőcégük nevére,

és hihetetlen mód élvezik, hogy folyamatosan cseng a telefonjuk. Vagy a rajongók támogatása miatt, vagy szakmabeli kollégák szeretnének csatlakozni a még

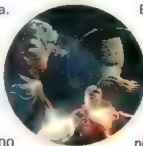


meg sem alapított új cégükhöz, vagy a saját kíváncsi a Blizzzarddal jövőben folytatandó viszonyukra.

Bill hangszólította, hogy nem haraggal váltak el, nem is lehetett volna másképpen. A jövőben mindenképpen számítanak a Blizzzardra, hiszen a cég saját gyerekük. Erősen szeretnék tartani magukat ahhoz, hogy az új viszony mindkét fél hasznára váljon a jövőben.



A Vivendi lépése ugyan érthető, egy ekkora adósságot enyhíteni kell a rendelkezésre álló eszközökkel, de a Half-Life 2 és a War of The Ring megjelenése előtt (melyek százezreket hoztak a kasszájukba), továbbá a Blizzard folyamatos pénztermelése megálljt kellett volna parancsolnia az azonnali változást követelő vezetőségnek. Ugyan a részletek nem sikerült eladni, gyanítom, hogy ez a fajta magatartásmód volt az utolsó csepp a málnaszörpös kancsóban a távoztak számára.



Egy biztos: akármilyen játékot fognak fejlesztetni, bármilyen ötlettel állnak is elő, papírra, hogy a játékipar minőségű termékkel lesz gazdagabb. Bill Roper híres ideológiája szerint nem a név, nem is a korábban bejárattott franchise, nem is a marketing adja el a játékokat, ha-

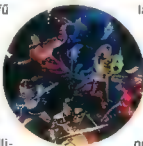
nem az emberek, akik készítik.

A 9 év, melyet a Blizzzardnál töltött alapítása óta, talán meggyőzi a kétkedőket is.

A meghatározó egyéniségek időről-időre szembesülnek a "back to the garage" szindrómával, talán kis mértékben ez is hozzájárult ehhez a drasztikus, ámátor abszolúte érthető lépéshez a részükről...

Bizonyos, hogy hallunk még mind a Blizzzardtól, mind Roperék új cégéről a jövőben!

—FEATURE—



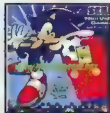
PÉNZ BESZÉL

A HAPPY MEALBEN SONIC CSÜCSÜL



Míg idehaza a McDonald's épen a csücsülő kacsákkal lepi meg a gyermekmenü-vásárlókat, addig a nagy víz túlpártján, de legalábbis az észak-amerikai kontinensen található éttermekben videojátékok kerülnek a kis, fűles papírdobozokba.

A Segával kötött megállapodásnak köszönhetően ugyanis a Sonic és a Super Monkey Ball szereplőgárdája köré kanyarított kvarcjátékokat ad a McDonalds a Happy Meal menük mellé.



PERT NYERT A NINTENDO



A hongkongi legfelsőbb bíróság a Nintendo javára döntött abban a perben, amelyet a konzolgyártó a Link Sang International ellen nyújtott be. A kínai cég gyártja, illetve gyártotta a Free Loader nevű lemezt, amelyik a lehetővé teszi, hogy PAL rendszerű gépen NTSC játékokat lehessen futtatni. Az ítélet értelmében 5 millió hongkongi dollár (641 000 USD) előzetes kártérítés illeti meg a Nintendót. A pontos károsszeg megállapítás később történik.



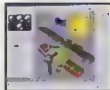
A MATRIX FOGY A LEGOVAR-SÁBBAN

Legalább is, ami az Atari játék eladás adatait il-



leti. Az alig egy hónap alatt, mióta a játék az üzletke polcra került, 2,5 milliónál több példány talált vevőre az USA, Európa és Japán területén.

Ezzel jelenleg a 14. helyet foglalja el az Atari eladási örök-ranglistáján, de a leggyorsabban fogyó játék címe már az övé.



TÉRBELI ÖSSZEFOOÁS

A 3ds max fejlesztője, a Autodesk és a RenderWare kiadója, a Criterion Software stratégiai együttműködési megállapodást kötött, melynek célja, hogy alkalmazásaik együttes használatát megkönnyítsék, kölcsönösen átjárhatóbbá tegyék. Az első sorban a játékfejlesztés megkönnyítésére hivatott együttműködés egyik célja, hogy a programokat olyan funkcióval erősítsék, amelyek lehetővé teszi a használóknak, hogy többféle konzolplatformon is könnyen ellenőrizhessék munkájuk eredményét.



SIM TV VETELHEDŐ?

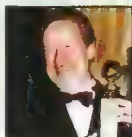
Will Wright, a Sim City és számos egyéb Sim, no meg a Sims atyja szerződést írt alá a FOX TV csatormával. Részleteket ugyan nem fedtek fel, de az biztos, hogy valamilyen új TV Show megalkotásáról van szó. Wright annyit azonban elárult terveiről, hogy kapcsolatban lesz a robotokkal, mániájának régi tárgyaival.



TELE LETT AZ ACTIVISION HŐCIPŐJE

A Star Trek Elite Force II megjelenése után jelentette be az Activision, hogy szerződéses, a Star Trek franchise „elsíliányítása” okán bepereli a Viacomot. Állításuk szerint a Viacom megszegte a megállapodásnak azt a részét, amely kielégítő támogatást, információkat, képeket és egyéb anyagot ígér a játékok fejlesztéséhez.

Az öt éves együttműködés csúnya végétéka a kaliforniai bíróságon veszi kezdetét, és a végéig nagyon valószínűtlen újabb Star Trek-témájú program megjelenése.



RIDLEY SCOTT TENETSÉ-GEHET DÍJAZ

Az angol filmrendező most nem nyerni, hanem osztani szándékozik díjakat, még hozzá a vizuális effekt és játékkipar legtöbbet ígért tehetségeinek.

Az angol Escape Studios, egy effektszakembereket oktató iskola által alapított és a fővédnök nevét viselő díj nyertesei teljes képzést és a munkához szükséges szoftvereket nyerhetik meg. Ráadásul a teljes verziós Maya és Apple Shake mellé egy gyakornoki állást is kapnak a szintén neves támogató cégek valamelyikénél.

A díjra Animáció, Vizuális Effekt, Mozdó Grafika és Játék kategóriákban 2003. szeptember 30-ig lehet nevezni. További részletek az Escape Studios honlapján: <http://www.escapestudios.co.uk/>

MISZTINUS MILLIÓH

Az ATI közzétette negyedéves pénzügyi jelentését, amely a részvényesek számára örömteli módon erős három hónapot és ennek megfelelően némi osztalékot írt le. Azonban a száraz számok között megbújik egy igen érdekes adat. A jelentés egy 18 millió dolláros bevételt, mint „még be nem jelentett megállapodáshoz kapcsoló-

Earnings and Shareholders' Equity			
Quarter ended:	Q3 2003	Q3 2002	Q3 2001
Revenue	\$1.1B	\$1.0B	\$0.9B
Net income	\$0.1B	\$0.1B	\$0.1B
Operating income	\$0.1B	\$0.1B	\$0.1B
Operating margin	9.1%	10.0%	11.1%
Operating leverage	1.1x	1.1x	1.1x
Operating leverage ratio	1.1x	1.1x	1.1x
Operating leverage ratio	1.1x	1.1x	1.1x
Operating leverage ratio	1.1x	1.1x	1.1x

dó előleg"-ként szerepeltet. Az összeg származása mögött azonban a legtöbben a Microsoftot vélik az új Xbox grafikus processzorának fejlesztésére kötött szerződéssel, melynek létrejöttéről szóló pletykákat még egyik cég sem kommentálta.

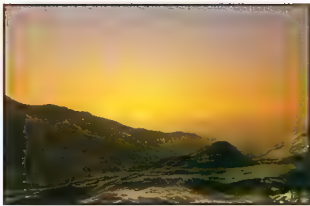


Megigértém a napsugaras tengerpartot, ezért már indulunk is a gyönyörű Spanyolországba, ahol mindenféle friss csemegék is készülnek nem csak a gasztronómiai élményre vágyók (Egyszer száj lesz dorádát és Ibériai sonkát ennem!), hanem a játékosok számára is.



DIGITAL LEGENDS

Honlap: www.digital-legends.net

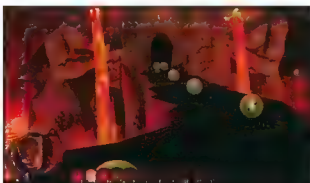


A 2001 nyarán Xavier Camillo Costa, Ángel Cuñado Pérez, José Luis Vaello Bertol és Jean Philippe Raynaud által alapított Digital Legends nem is olyan régen, másjában költözött át Barcelona egyik legszebb helyére, a Sagrada katedrális mellé. Ezek szentit bejött a döntésük, amellyel olyan nagy zűrt kavartak két éve, amikor kiléptek a Rebel Act Studiostól (amely azóta már lemondta a Blade of Darkness 2-t és az xboxes Ultimate Blade of Darkness, sőt, megszűnt a honlapja is tátongó úrt és bizonytalanságot hagyva maga után). Az alapító tagok közül hárman is részt vettek a Blade of Darkness fejlesztésében, így elég referenciájuk volt ahhoz, hogy 2002 őszén az Invertex is beszáljon részvényeivel a cégbe. Ennek ellenére igencsak lassan készül a Blade of Darkness, amelynek a honlapján lassan egy éve látható a „coming soon” felirat. Pedig a Digital Legends saját fejlesztésű motorjával futó akció-szerepjáték csodaszép. Utóljára áprilisban került fel róla néhány új kép az internetre, és a lelkes várakozó tömeg már bizonyára tudja, hogy a program különleges hálózati csapatjátékelemeket is tartalmaz majd. Jól hangzik, nem? És az alkonyat sárkányairól még nem is beszélttem...

ENIGMA SOFTWARE PRODUCTIONS

Honlap: www.enigmasp.com

Idén ünnepli fennállásának 12. évfordulóját az Enigma Software, akik a játékiparba érdemben tíz éve ugrottak



fejleszt. Eddig nem alkottak semmi olyasmit, amitől harryatt eshetnének (Trauma – 1995, Space Clash – 1999, Excalibur – 2001, Pro Soccer Cup 2002, Hello Kitty Football Cup 2002 – 2002), de talán hamarosan megjelen az áttörés. A cég jelenleg két fejlesztésen is dolgozik, az egyik az Orbital Station címre hallgat, de még se kép, se hang róla, csak annyit tudunk, hogy „forradalmi, 3D-s társadalom-szimulátor” lesz extra, csilli-villi grafikával. Van azonban néhány viszonylag friss képünk az Angels vs Devilsből, amely jópofának néz ki, bár a történet (angyalok és ördögök harca az emberiség irányításáért) kicsi bugyuta. Igaz, ez annyira nem dráma, mivel árkád játékról van szó. A programban az angyalok fűgűbbek, az ördögök viszont erősebbek lesznek, így egészen más taktikát kell majd használni attól függően, melyik csapatot választjuk. Apró hőseink, akiknek a kinézetét és tulajdonságait aprólékosan meghatározhatjuk, tudnak ugrálni, repkedni, varázsolni és ököre menni is, sőt, egyre tapasztaltabbak lesznek, fejlődnek majd!

LEGEND STUDIOS

Honlap: www.lsgames.com

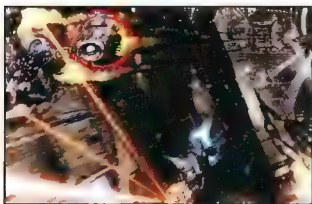


A Legend Studios (nem összekeverendő a Legend Entertainmenttel, bár a figyelmes olvasók egy korábbi Made inből már rutinosan mozogva jelték a hátsó pad-sorban, hogy ez a Legend nem az a Legend) harminc fejlesztővel a War Times stratégiai játékot kódolja már három éve, és éppen most, a hónap elején adtak közze belőle egy raidapnyi képet. Ez lesz a cég első játéka, így meg is szenvednek vele rendszeren, de legalább a kiadó terén szerencsésük van, hiszen a Strategy First bizalmat szavazott nekik, így a nagy kiadó árnyékából még az is lehet, hogy nagyot durantanak. A War Times grafikája ugyan nem káprázatos, de valószínűleg nem is ezzel akarnak ütni. A második világháborús játékban német, amerikai, angol vagy orosz oldalon szállhatunk be

földön-vízen-égen az útjüketekben, méghozzá ország-
ként egyedi fejlesztési lehetőségeikkel. Összesen 80
egység és 70-féle épület lesz a programban, és míg a
hadjáratban 30 küldetést találunk, jut még 20 a több-
játékos módra is, sőt, ha minden igaz, a karácsonyi
megjelenésre kapunk pályaszerkesztőt is.

MERCURY STEAM

Honlap: www.mercurysteam.com

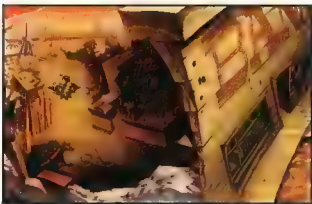


Kicsit különös lesz, de amit elsőként meg kell emlí-
telnem a céggel kapcsolatban, hogy nekem nagyon tets-
zett a honlapjuk, sőt. Nem tudom, ennek a designnak
van-e köze Enric Alvarezhez (Blade of Darkness), aki
egyébként a Mercury Steam egyik termékmenedzsere
és természetesen vezető tervezője. Ha van, ha nincs, az
ő munkásságának keze nyoma igencsak látszik a készü-
lő Scraplandban. A 2004-re ígért 3D-s, humoros, sci-fi
akció játék fejlesztése látszólag kicsit akadovva halad,
hiszen a Mercury Steam fejlesztő hozzá a motort és a
segédprogramokat is. A Scrapland egyedi látványvilágú
városban, Chimérában játszódik majd, amelyet hatal-
mas robotok népesítenek be. Mi D-Tritust alakítva (kü-
lön és kedves robotfickó) kerülünk a bolygóra, és mun-
kát kell találnunk...

Tavaly még idén áprilisra ígérték a demót, de ez nem
készült el, ám a képek alapján úgy tűnik, érdemes lesz
türelni lenni, és odafigyelni a programra.

PENDULO STUDIOS

Honlap: www.pendulostudios.com



Nem sok információt lehetett fellesni a Pendulo Studios
alapításának körülményeiről, ám az biztos, hogy a cse-
pet sem kezdő cég búszke lehet a viszonylagos közel-
múltban végre kiadott (k)ra talált kalandjátékára, a Run-
away: A Road Adventure-re, melyben friss diplománkkal
a zsebünkben, Brian szerepében élvezhetünk ifjú títán-
ságunkat, ám a sors közbeszól, és összehoz minket egy

lánnyal, akivel aztán csótsúti jön a baj... A cég előző
munkái kevésbé ismertek, talán a hat éve megjelent
Hollywood Monstersre még emlékeztek, de szintem
kevessen vannak, akik az IGOR: Operaton Uhiokahoniát
kapásból fel tudnák idézni. Sebjai.
Remélem, a csapat hamarosan újabb kalandjátékkal áll
elő, ránk férme!

PYRO STUDIOS

Honlap: www.pyrostudios.com



Egyet kell, hogy értesek velem abban, hogy spanyol-
honból a legsimertebb és legsikeresebb cég az 1996-
ban alapított Pyro Studios olyan nevekkal a háta mö-
gött, mint a Commandos: Behind Enemy Lines (1998),
Commandos: Beyond The Call of Duty (2001), Com-
mandos 2: Men of Courage (2002), melyekből világ-
szerte több mint hárommillió fogyott el. És akkor még
nem is említettem az idén megjelent Praetorianst és a
készülő, remélhetőleg hamarosan megjelenő Comman-
dos 3-at...

Azt még nem tudni, hogy a száz alkalmazzottat foglalko-
ztató cég mibe kezd a harmadik kommandós széna után,
de az biztos, az élvonalban nem lesz nehéz szemmel
tartani őket.

REVISTRONIC

Honlap: www.revistronic.com

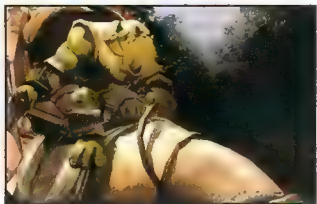


Ezt az 1995-ben alapított madnri fejlesztőcsapatot már
jól ismerjük, hiszen az 1996-ban kiadott 3 Skulls of the
Toltecs honosított változatát csak Magyarországon több
ezren játszottuk végig. Az ő nevükhöz fűződik a kevésbé
ismert Toyland Racing, a Grouch és a ToonCar is. A srá-
cok jelenleg Toy-story-szerű játékon, a The Westerneren
dolgoznak. A program a Revistronic új generációs mo-
torjával (PiCTure) fut, amely poligonok millióit mozgat-
ja meg majd a képernyőn, és láthatjuk akár a karak-
terek mimikáját is. Ebben a kalandjátékban már nem

lesznek klasszikus parancsok, bármire klikkelünk majd
Fenimore Fillmore-ra, ő odamegy, és megvizsgálja
azt... A sztorit már 4 évvel ezelőtt megírta ugyanaz a
srác, aki a 3 koponyáját. Fenimore Fillmore a vadnyuga-
ton tengeti unalmas hétköznapiját, míg az egyik farmer-
nek különös gondja nem támad, és ő úgy dönt, segít
neki. Az első küldetésben meg kell szereznie saját fegy-
verét, ám senki ne pánikoljon, gyilkolási ebben a já-
tékbán nem kell. Gondolkodás, beszélgetés, feladat-
megoldás – ezek lesznek a kulcsszavak. :)

ARVIRAGO ENTERTAINMENT

Honlap: www.arvirago.com



Úgy tűnik, nagy a vándorlás a spanyol fejlesztők vona-
lán, ugyanis ebben a fejlesztőcsapatban is találunk több
volt Pyro Studios-alkalmazottat. A madnri Arviragót
ugyanis 2002-ben Jon Beltran és Gonzo Suarez alapít-
totta. Első lépésként gyorsan el is készítették a Com-
mandos PS2-es változatát. Jelenleg valami nagyon ked-
veset készítenek a szívmemnek, ami a The Lord of the
Creatures címet viseli.

A csodaszép, különleges fantáziabirodalom megjeleni-
tését a cég saját fejlesztésű motora végzi, és el kell is-
merni, döbbenetes. Azt még nem tudom pontosan, mi
kezdhetünk ezekkel a mókás, olykor bumfordi kreati-
rákkal, de mivel a fejlesztők online megmérettetést is
igéneek, feltételezem, hogy őket irányítva kell legyő-
zünk riválisainkat...

TRILOBITE GRAPHICS

Honlap: www.trilobitegraphics.com

Idén lett 5 éves az 1998-ban alapított Trilobite Graph-
ics, mégis kevesen ismerik őket. Munkájuk gyümölcse
talán lassan beér, hiszen a cég 3 éve dolgozik már a
Phantagram Interactive számára alatt még idén megje-
lenő Dualtyn. Az Xboxra és PC-re egyaránt fejlesztett
kaland-akció-szerepjáték készítésében több, a Pyro
Studiosból kvárt (tehát referencia: Commandos) ember
is részt vesz. A játék érdekes történetében a valóságnak
két oldala lesz: a valóságos és a virtuális űr, továbbá a
játékos azonos időben három karakter szemén át lát-
hatja majd a világot, és így kell kibogoznia a szálakat...
Talán karácsonykor megjátjuk, mi lesz ebből az érdekes
és kicsit túl impozáns 3D-s cyberpunk világból!

Lassan búcsúzom, ti pedig nyár ide vagy oda, öltöztetek
melegen, mert legközelebb sokkal hűvösebb helyre me-
gyünk! **Lev**

GORHY ZERO: BEYOND HONOR



Akaszott embert ugye az ág is, tartja a mondás, pláne, ha nem tud lengyelül, és a kezél közé került (analfa)béta állapotú Játék csak a megboldogult Bem apó anyanyelvén hajlandó kommunikálni a második küldetéstől (összesen három van). Így aztán tutorial és első küldetés angol felirattal megsegítve, a maradék pedig szintliszta lengyel ábécével. Nem baj, legalább én is tanultam valami újat, és a Gorky 17 is tetszett annak idején, gondoltam, a Zero is fog. És tényleg...

TÖRTÉNET. Pedig de. Nem szokatlan, nem mellébe, de Tom Clancy lengyel megfelelője eléggé jól bánik az írógéppel ahhoz, hogy titkosügynököshözünkhoz biztosítsa a kellő kórtést. Lásuk tehát az alapsztorit, mely a Gorky 17-hez ha-

sonlúan az egykori Szovjetunióban gyökerezik, de az előző résznél néhány évvel korábban játszódik: egy orosz neurológiai- és elmegyógyintézet egésze alatt a KGB biológiai és kémiai fegyvereket fejlesztget, ez azonban csak újabb álcá egy még titkosabb tevékenység (bevett szokás: az amcsik vagy a NATO talált valamit – itt speciálisan tiltott fegyvereket, örült magának, az oroszok meg rohogtak a markukba), a zombigyártás felett. A Szovjetunió összeomlásakor majdnem mindent privatizáltak. A KGB-t nem. Ivan Trafimov, aki a fentebb említett elmegyógyintézet egyik orvosa volt azt hitte, hogy a KGB által felhalmozott tudást a saját céljaira is felhasználhatja. Tévedett, amit bizonyít, hogy most a kijevi Paradise Hotel betonjában lubickol (a követőivel együtt, akiket agyatlan és érzéketlen zombikká változtatott, Istennek hívta magát – mindössze két golyó elég volt eme tézis megcáfolására). Nélküle azonban a NATO nem jött volna rá a szörnyű titokra, és a GB rendkívüli csúcstalálkozóján (csak a nagykutyák és legközelebbi tanácsadók) nem dönthettek volna az azonnali beavatkozás szükségességéről. Papírmunka balra el, vigyázz Ukrajna, jövő! Tessék? Hogy még nem mutatkoztam be? Sullivan, uram, Cole Sullivan! Most már aztán tényleg balra el... egyenesen a földalatti labor csapódájába, ahonnan egy tudós hoz ki minket, és gyors eszmecsere után máris útba igazít elvesztett felszerelésünkhöz. Moka-méter on...

ÁRTYFISFOS INTVEGELLIGENCIJE. Elődjétől eltérően a Beyond Honor harcrendszere nem körökre osztott, de szerencsére nem is lett belőle fejlesztett kapkodás, van időnk alaposan megtervezni egy-egy rajtaütést vagy komolyabb időztést igénylő lopakodást. Segít minket ebben az, hogy guggolva szinte zajtalanul közlekedhetünk, és – legalább ennyire

fontos –, hogy van egy radarunk, melyen láthatjuk a hozzánk viszonylag közel őráratózkodó (ideálisabb esetben a falnak támaszkodva, ill. az asztalra borulva szundító) biztonságiakat, és az általunk okozott zajszint mértékét. Ha magunkra vonjuk valamelyik őrt figyelmét, akkor az őt jelző citromsárga háromszög narancsba megy át, továbbá a küldetescélpont irányát is mutatja. A mesterséges intelligencia a fejlesztők szerint már végleges állapotban van, szerintem meg nem. Akik ismernek, tudják, hogy nagyon makacs ember vagyok, az ebet adamantium láncsal kötöm a vasbeton karóhoz, és nagyon remélem, ebben az esetben nekem van igazam. Mert lássuk csak a tényeket: amikor nem lopakodunk, akkor a szűk folyosókon körülő örök surranónk legcsekélyebb zajára is felkapják a fejüket és a Kalasnyikovukat, majd alaposan átkutatják a helyszínt. Ez eddig rendben is van, de akkor miért nem reagálnak, amikor tőlük fél méterre nyílik ki egy szervomotorokkal működtetett, tíz centi vastag páncélozott ajtó? A hullákat sokszor nem is volt érdemes





elrejteti, mert még nyílt terepen, vakító neonfény mellett sem vették észre őket kb. 6-7 méterről. Néha beleakadtak egymásba vagy a falba, ilyenkor nyugodtan mögójuk lehetett lépni, és egyetlen lövéssel elintézték őket. Ez a „hirtelen halál” amúgy alapvetően is adott, ha sikerül észrevétlenül oda-sunyognunk valakinek a háta mögé, pontos célzás esetén egy golyó is elég.

Nagyon kellemes meglepetés volt viszont az alkal-mazkodó AI egyes esetekben való viselkedése. Di-rekt kipróbáltam, hogy mit csinál egy őr, ha úgy próbálunk meg előle elbújni, hogy méreateseb-b választafat/oszlopot kerülgetünk. Emberünk nem esett pánikba, belesett a sarkok mögé, hallgatózott, min-dig a legrövidebb utat választotta, és úgy általában nagyon emberien viselkedett.

ALJÓSA, DAVAJ PUSH! Fegyverből nincs túl sok fajta, és abszolút nyérő sincs köztük, mert a já-tékmenet úgy lett kitalálva, hogy mindig a szituáci-ónak leginkább megfelelő mardály lesz a legnye-rőbb. Amivel én még találkoztam a béta során, az a jó öreg akna, amelynek nem sok hasznát vettem, lévén ha elkezdtem volna a levegőbe röpíteni az őröket, akkor lőttek volna a csendrendreletnek. Mindegy, a kés-pisztoly-géppisztoly triumvirátus tö-kéletesen elegendőnek bizonyult a három küldeté-s alatt, igen gyakran kellett váltogatnom őket, és mi-el mindegyik különböző harcmodort kíván, a játé-me-et a porban csúszással és a biztonsági kame-rák kerületésével tarkítva cseppet sem vált unal-

massá a tesztelés szűk hete alatt. Oh, majd’ el-felejtettem. A felszerelésünkhöz még hozzátartozik egy PDA is, melyen eltárolhatjuk a nélkülözhetetlen információkat, és zárt ajtók kódját törthetjük fel né-hány röpké másodperc alatt. Ellenségeink legnagyobb része ember lesz, egy kis hányada pedig a majdnem-ember kategóriába fog tartozni, bár utóbbiakkal a bétában nem volt sze-rencsém találkozni.

JOLHI-PALHI. A srácok a Metropolisznál termé-szetesen nem akarnak semmit a véletlenre bízni, és a szintén saját fejlesztésű Lua leírónyelvvél kiegé-sített, egészen jó grafikus motort rittyentettek a já-ték alá. Már a bevezető animációk alatt feltűnt a karakterek kidolgozottsága, a szinte minden felüle-ten alkalmazott bump mapping használatával pedig a környezet sokkal hihetőbbnek hat. Az ilyen stílusú játékoktól szokatlan módon csontvázalapú animác-iós rendszert készítettek hozzá, így a sérülésmode-lleléssel nincs semmi baj, a megsebzett ellenségek pont ott rándulnak meg, ahol kell. A haldoklással tehát semmi gond, a többivel azonban akad. Az emberek sokszor úgy néznek ki, mintha siklának a föld felett, és a fordulások is meglehetősen dara-bosak – ezekre még ráfér egy kis munka; ha már ar-ra volt idejük, hogy a cigarettázást ennyire részlete-sen kidolgozzák, akkor a többit is legalább ilyen szinten kellene elkészíteni. A designerek és a játé-me-rnőkök jó munkát végeztek, a program hangula-ta gyorsan rabul ejti a gyanútlan játékost, aki csak

azt veszi észre, hogy már megint világosodik, és 6 még egy szemhunyasnyit sem aludt. Remélem, a végleges verzióban külső terek is helyet kapnak, mert az igencsak unalmas lenne, ha teszem azt 10-12 küldetésen keresztül betonnal lennének körülvé-ve. A szinkronszínészekről kicsivel több beléledést el-vártam volna – bár lehet, hogy a párbeszédok csak az orosz nyelv darabossága miatt tűnnek kicsit szín-telennek.

HONVEC FILMA. A Gorky Zero: Beyond Honor mélt-ító folytatásnak ígérkezik a korai béta alapján, ha pedig a srácok kijavítják a kisebb-nagyobb hibákat, és kiküszöbölik az AI hiányosságait, akkor nagyon kellemes taktikai-akciójátékkal lephetnek meg min-ket, reményeim szerint már ősszel.

Arra a kérdésre, hogy lesz-e multiplayer, esetleg kooperatív lehetőség, Grzegorz Miechowski határo-zott nemmel felelt, így sajnos ennek búcsút mond-hatunk, egyben reménykedhetünk, hogy ennek el-sensúlyozásaként a történet kidolgozott és magával ragadó lesz. Jó lenne pár igazi kihívást jelentő fej-törő is, nem csak a kamerák és az őrgáratok kike-rülése, meg a kódolt ajtók, számítógépek meghekkelése.

Komolyabb konkurenciát talán csak a Commandos 3 jelenthet számára, esetleg a Splinter Cell: Pan-dora Tomorrow, de az meg csak jövő tavasszal jön ki. Egy szóval hajrá srácok, itt a lehetőség, hogy va-lami maradandót alkossatok!

Na zdarovje! ■ Hunex



THE HOBBIT

HACH VAGY VALAMI ÖSSZETETT? A Gyűrűk urából készült játékokkal kapcsolatban az a leggyakrabban felmerülő vád, hogy a fejlesztők miért nem összetettebb, szerepjátékos elemekben jobban bővelkedő programot főztek ki boszorkánykonyhájuk üstjében. Erre a kérdésre nyilván az a válasz, hogy a játékok legalább annyira készült a konzolos és ifjabb közönségnek, mint az idősebb PC-s rokáknak. Ami a Hobbitot illeti, a fejlesztők elmondása szerint ez nem szűkülöködik szerepjátékos elemekben, de tegyük mindjárt hozzá, hogy nem is bővelkedik bennük. Bilbo rendelkezik ugyan tulajdonságokkal, melyek a harcok, illetve platformokon ugrások során emelkednek, de a siker sokkal inkább függ a játékos ügyességétől és reflexeitől, mint a karakter képességeitől.

Sokkal inkább szerepjátékos elem, hogy nem ugyanaval a fegyverrel kell végigharcolnunk a játékot, hanem a kalandok során fokozatosan fogunk találni hatékonyabb, jobban felhasználható eszközöket. A fegyvereket két csoportba oszthatjuk: az egyikbe a kardok, a másikba a dobófegyverek tartoznak, mely utóbbiak jelen esetben kimerülnek különféle kövekben. Ezek a kövek nemcsak kinézetükben és méretükben térnek el egymástól, hanem különleges tulajdonságokkal is bírnak, mint például az, amelyek fel-

robban az ellenségek közé hajtva, vagy az, amelyik fagyos sugarat kibocsátva teszi harcképtelenné a rosszfiúkat egy darabig. A kavicsokat egyébiránt nemcsak az ellenfelek megnevelésére használhatjuk, hanem azokban az esetekben is ezekre lesz szükségünk, mikor utunkat sziklák, fák és egyéb tereptárgyak torlaszolgatják el. Mivel bizonyos tárgyakat csak bizonyos kövel – például az robbanóssal – tudunk eltávolítani, osszuk be okosan a készletet. Az eldobálandó sziklák célzásával nem kell túl sokat bajlódunk, mivel ezt a program automatikusan elvégzi helyettünk. Sokkal inkább érdemes odafigyelni saját épességünkre, mivel előbb-utóbb, de inkább előbb olyan mennyiségű ellenféllel találjuk magunkat szembe, akik elől célszerű elszaladni – legalábbis ideiglenesen –, illetve a pályákon található fákra, sziklapárányokra és egyebekre felugrálni. Hogy ne vétsük el ezeket az ugrásokat, illetve, hogy megtalál-

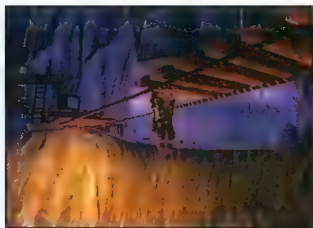
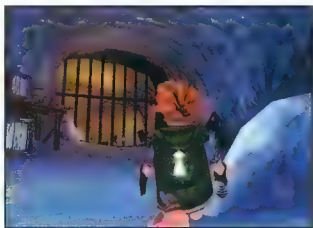
Amikor a modern meserodalom rajongói először hallottak arról, hogy hatalmas költségvetésű film készül a műfaj első számú remekéből, a Gyűrűk urából, bizony sokaknak öszerándult a gyomra attól tartva, hogy valamilyen hollywoodi giccsfilmet készítenek a korszakalkotó műből. A félelem szerecsére alaptalannak bizonyult, mivel a filmek csodálatosan adták vissza a regény hangulatát. Talán csak egyetlen kérdőjel maradt a szakavatott nézőkben, hogy vajon miért nem a Hobbit megfilmesítésével kezdődött Tolkien műveinek mozikat meghódító karrierje, hiszen ebben a regényben találkozhattunk először a szőrös lábú és melegszívű fickókkal. A Sierra gondolt e kérdés felfedezésére, és nem a Gyűrűk urából, hanem a Hobbitból hozott össze egy programot.

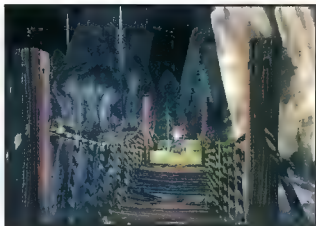
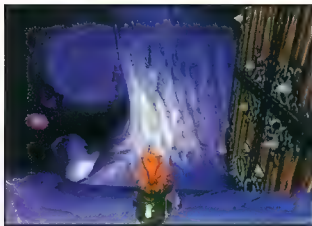


juk a harchoz legmegelőbb helyet, segítségünkre lehet a tetszés szerint varálható kameranézet.

A HALANDOKHÓRUL... Adva van tehát a főhős, Bilbo, a kőpcős, szőrös lábú, haspók Hobbit, akinek mindentéle nehézséggel kell szembeszállnia. Ezek a nehézségek nem lesznek újjak azoknak a játékosoknak, akik elolvasták a regényt, mivel a fejlesztők ígérete szerint minden fontosabb helyszínen és személy szerepelni fog a programban is. Összesen tizenkét küldetésen, vagyis inkább pályán kell keresztülverekednünk magunkat, melyeken találkozunk a regényből megismert trollokkal, a törpe cimboráink életét megkeserítő pókokkal, végül pedig a főellen-séggel, Smauggal, a sárkánnyal.

Hogy mennyire nyérő ötlet kibővíteni az ilyen történet-alapú játékokat, az jó kérdés, de mindenesetre a Hobbitban találkozunk majd olyan szereplőkkel, akik nem voltak részesei Bilbo eredeti kalandjainak. Ezek a szereplők különféle küldetésekkel látnak majd el bennünket, melyek közül nem mindegyiket kell vég-





reanjatunk a fő küldetésvonal teljesítéséhez, de elvállalásukkal egyrészt egyre jobban és jobban belejövünk a játékba, másrészt hozzájuthatunk olyan tárgyakhoz is, melyek igencsak hasznosnak bizonyulnak a későbbiekben. Azért ne ijedjünk meg, ezeket a mellékküldetéseket is olyan karakterektől kapjuk, akikhez hasonlók gyakran szerepelnek Tolkien műveiben, ha nem is kifejezetten a Hobbitban. Az egyik ilyen szereplő például egy tündelány, kinek fájára a hobbitok mindig is csodálattal tekintettek, egy másik pedig egy csapdába esett törpe, aki erősen emlékeztet Bilbo ama úttársára, akit még a pókok ejtettek foglyul.

‘EGY GYŰRŰ MIND FELETT...’ Természetesen a Hobbitból sem maradhatott ki az Egy Gyűrű, mely ugyan nem kap annyira hangsúlyos szerepet, mint a Gyűrűk urában, de mivel szerepel a regényben, és a filmek már úgymond nagyon „bemunkálták” ezt a tárgyat, a fejlesztők nem hagyhatták ki. A Gyűrűnek a játékban is az a szerepe, hogy elfejtsé Bilbót a kíváncsi tekintetek elől megkönnyítve, hogy elosonjon olyan veszélyes ellenfelek mellett, mint amilyenek például a trollok. A regényben nincs korlátozva, hogy Bilbo mennyi ideig használhatja a tárgyat, de a Gyűrűk ura hatása azért érezhető a programon, mivel itt már feltűnik egy indikátor, amely ha nem is azt jelzi, hogy Szauron mennyire figyelt fel hűsünkre, de megteltével hobbitunk láthatóvá válik, és egy bizonyos időre le kell vennie különleges ékszerét.

MIT REJT A LÁDÁR? A küldetések teljesítése során találkozhatunk ládákkal, melyek kincseket rejtene. Ezek lehetnek például a fentebb említett robbanó, vagy fagyasztó kavicsok, de akár mirről is van szó, nem emelhetjük el csak úgy. A ládákat csapdák védik, melyekhez ezúttal nem diszarm trap képességre,

hanem némi logikára és ügyességre van szükség. Igen, az olvasó már bizonyára kitálalta, hogy a ládák azokat a bizonyos minijátékokat rejtik, melyeket a fejlesztők az adott játék érdekességének fokozására helyeznek el a programokban, s melyeket a játékosok egy része nagyon kedvel, más része nem kevésbé utál. A Hobbit minijátékai meglehetősen egyszerűek, és leginkább a figyelmetlenségnek köszönhető, hogyha nem tudjuk teljesíteni őket. Itt van például az, melynek során a zölden felvillanó gombok mellett mezőre kell kattintanunk bizonyos időn belül. Az idő egyre rövidül, és ha elrontjuk a feladatot, a kincs a ládában marad.

SZÉP HOBBIT - VAGY CSÚNYA HOBBIT? Mivel nem végtelenül összetett RPG-vel állunk szemben, alapvető elvárás, hogy a játék kiemelkedően jó grafikával rendelkezzen. A Hobbit szerencsére eleget tesz ennek a kíváncsolomnak, és tényleg visszaadja azt a hangulatot, melyet az ember a regény olvasása során maga elé képzel. A karakterek kidolgozása kissé rajzfilmszerű, de ez nem baj, főleg azt figyelembe véve, hogy a program elsősorban gyermekeknek készült. A hátterek ezzel szemben nagyon részletesek, és bármely akciójátékban megállják a helyüket. Külön érdemes kiemelni, hogy a szépen kidolgozott hátterek nem mennek a játszhatóság rovására, vagyis nem kell a miatt mérgelednünk, hogy nem látjuk, Bilbónk éppen mikor fog lepotyogni valamelyik sziklaoromról.

Szintén említésre méltó, hogy a küldetések – és nemcsak a fővonulatát – jól megkomponált videók kötik össze, melyek azokat is tökéletesen elgázipják, akik esetlegesen nem olvasták a regényt. Ha hinni lehet a fejlesztőknek, akkor nem kevesebb, mint száz átvetett animációban gyönyörködhetünk a pókok, a goblinok és egyéb csúfságok abrikolása közben.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN. Vitathatatlan, hogy lehetett volna összetettebb szerepjátékot készíteni a Babóbból is, akárcsak a Gyűrű urából is illene előbb-utóbb kihozni egy összetett RPG-t. De ne feledjük, mielőtt pálcát törnénk a Hobbit felett műfaja miatt, hogy egyidejűleg több platforma is készül a programról van szó, amelyik viszont a maga nemében igencsak ígéretes próbálkozásnak tűnik. Hogy konkrétan mi lesz belőle, azt majd meglátjuk szeptember közepén, akik pedig mégiscsak fanyalognak a nagybetűs LotR szerepjáték után, azok nevezzék el egyelőre karaktereiket a Wizardry 8-ban Frodónak, Samunak és Gandalf-nak. ■ **TRADER**

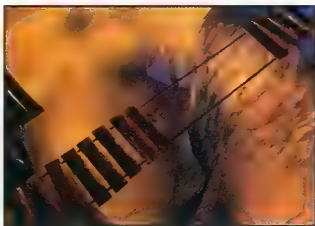
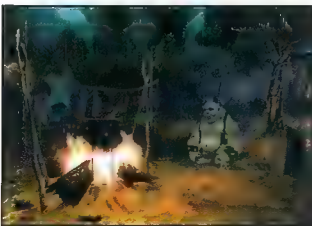
A HOBBIT



A Hobbit című regényben ismertetjük meg először J.R.R. Tolkien csodálatos, műfajteremtő meseváltóját, mely aztán a Gyűrűk urában tárulkozik ki teljes pompájában. A Hobbit főszereplője természetesen egy hobbit, Zsákos Bilbo, aki bárányjával, a rejtélyes, de jó kedélyű varázslóval, Gandalf-fal, valamint tucatnyi forrófejű törpével indul neki – eleinte akarata ellenére –, hogy megszerezze Smaug, a gonosz sárkány kincsét. A kincshez vezető rögosz úton számos kalandot élnek át, melyek során találkoznak Gollámmal is, kinek gyűrűjét, a „Börtönbe Záró” Drágaszágot itt szerzi meg Bilbo, hogy később a Gyűrűk urában Frodóra ruházza.

A Hobbitban bontakozik ki az a gondolat, mely Frodó harcában teljesedik ki, és mely a kicsi, gyenge, de tisztázó és bátor hőse leghatalmasabb gonosz feletti győzelmét fejtli ki, ami azóta is alapfogolata a modern meseirodalom klasszikusának.

A Hobbitban bontakozik ki az a gondolat, mely Frodó harcában teljesedik ki, és mely a kicsi, gyenge, de tisztázó és bátor hőse leghatalmasabb gonosz feletti győzelmét fejtli ki, ami azóta is alapfogolata a modern meseirodalom klasszikusának.



HEAVEN AND HELL

Fejlesztő: Madcat, Eigelb > Kladó: CDV > Web: www.gottsimulator.de

Miután a társadalmi és gazdasági élet szinte valamennyi szegmensében kipróbálhattuk már virtuálisan vezetői képességeinket, a játéke fejlesztők igen nehéz helyzetben vannak, ha valami eredetit akarnak kreálni. Jóformán már csak használtautó-nepper és sertéshizláló tycoon nem szerepelt még a fejlesztők repertoárjában. Istenszimulátorral azonban már találkozhatunk - nem is egyszer. Elég csak a totemállat-abajgató Black & White-ra, vagy a Dungeon Keeperekre gondolnunk. Ettől függetlenül a válasz - ahogy a történelem során eddig bármikor - még mindig az egyik legjobb üzlet. Alighanem ez vezérelte a CDV munkatársait, amikor úgy döntöttek, hogy kladják az ismeretlenül csengő Madcat és Eigelb nevű két fejlesztő közös játékát, a Heaven & Hellt.

A többfrontos hittérítés őstamentumi környezetben játszódik majd, ahol a játék kezdetén minden lakos a klerikális behatásoktól mentes, nyugalmas, szürke hétköznapjait, alig várva, hogy azokat a vallási fanatizmus árnyalataival fessük majd színesebbé. A készítőik ígérete és a demó tanúsága szentet a gazdasági menedzseléssel nem kell majd vesződnünk, az óvilági lakói isteni közbenjárás nélkül is megoldják a szaporodás és a létfenntartás bonyolult feladatát, így

isteni erőnket teljes egészében lelkük megkaparintására fecsérelhetjük. A szerencsétlen halandókat attól függően, hogy melyik kampányt választjuk, két, egymástól homlokegyenest eltérő úton vezethetjük az üdvözülés felé. A dolog nem lesz túlbonyolítva: választhatunk jó és rossz oldal között. A Black & White árnyalt jellemrajzaira tehát ne nagyon számítsunk. Értelmeszerűen a gép feladata a küldetések során a másik oldal irányítása lesz.

DEUS EX MACHINA. A pályákon küldetésenként eltérő mennyiségű falu, illetve város található majd, melyeket általában legfeljebb tizenkét ház alkot. Az itt élő lakosok négy kaszthoz tartoznak majd (farmer, nomád, bányász, városiak), melyek képviselői eltérő módon fognak reagálni a különböző, térítő szándékkal alkalmazott látványosságokra és sorscsapásokra. Ahhoz, hogy megnyerjük a népet az általunk hirdetett eszméknek, a készítőik jó néhány eszközt adnak mindenható kezeink közé. A szerencsétlen halandókat téríthetjük majd egvedenként, ilyen esetben az egyik oldalon addig kell vakargatni a feje búbját, amíg vallási fanatikus nem lesz belőle, míg a Lucifer nevével fényeltzett csapatban a Dungeon Keeperből már jól ismert, nevelő célzatú agyba-főbe verés lesz a célra vezető. Az arkanyalok, illetve a sötétség démonjai is jelentős meggyőző erővel bírnak, ha valamelyik hittérítő próféta szónoklata közben időzzük majd meg őket ezzel támasztva alá az előadás hitelességét. Ezek mellett a szírványtól a békaesőn át egészen a földrengésig számtalan természeti





ti jelenséget csalogathatunk majd elő ezzel növelve saját hívóink táborát. A házak lakóinak megértése után, saját céljainknak megfelelően kezdetünk bele az ingatlan tatarozásába. Az épületek termelők majd ugyanis a játék két alapvető erőforrását, a karmát és a mannát. Az előző a hívók lojalitásának szinten tartására lesz hivatott, a másodikra pedig minden akciónkhoz szükség lesz. A lakóházak mellett rendelkezésünkre állnak még más, egyéb építmények is, mint például a nyitlak, vagy a park. Az itt megforduló hívók az eltöltött tartalmas percek után értelemszerűen növekvő bizalommal viselkednek majd az üzemeltető iránt.

A játék kulcsfigurái a próféták lesznek. Prófétaból hétfélét vezényelhetünk majd a Heaven & Heliben, melyek közt lesz prédikátor, aki az emberek megértéséért felel majd, harcos, építész, kereskedő, kém, próféta ellen bevethető próféta, és a játék végén találkozhatsz még egy univerzális prófétaival is. Rajtuk keresztül lehet majd a varázslatok legjavát előcsalni,ők felelnek majd az épületek és az utak építéséért, melyeken saját világnézetünk jellemző árúkkal megpakolt karavánokat indíthatunk más városokba így növelve befolyásunkat a céltelepülésen.

GRAFIKA, GÉPIGÉNY, VÉRZEHENYSÉG...

Grafikailag a játék a Settlers sorozat legutóbbi elemeinek hangulatát idézi majd. A készítő igezveken képességjellegű hatást kölcsönözni a játék szereplőinek és a környezetnek egyaránt. A fejlesztők négyféle pályatípust neveztek meg, melyek diszkrétan szolgálnak majd ügyködésünkhöz. Játshatunk majd hegyvidéken, kizsádradt sivatagban, erdős területeken, vagy préren. Mindeközben az ígéretek szennet a környezet híven tükrözi majd a rajta éledőléző lelki állapotának változásait. Attól függően, hogy milyen beállítottságú lakók lakják az adott környéket, vagy különböző színekben pompázó, színes virágok bontják a mezőket, és az emberek fűtőorszára lófrálnak a pályán, vagy - amennyiben a gonosz erők kerülnek túlsúlyba - a vegetáció sorvadásnak indul, az emberek mogorvák lesznek, és a vidéken sötét tönkök veszik át a dominanciát. A napszakok változása pedig a varázslatok hatékonyságát be-

folyásolja majd. Míg a pozitív erők nappal erősebbek, addig éjszaka a gonosz erőkkel érhetünk el nagyobb sikereket.

Hála a kétdimenziós megjelenítésnek és az egyszerű látványelemeknek, a játék kifejezetten gyengének nevezhető konfigurációkon is eldöcög majd: PIII 300, 64 MB RAM. Ugyanakkor az ajánlott konfiguráció is alacsonyabbnak bizonyul, mint a legtöbb esetben elvárt minimum. A görölkényen futáshoz PIII 500-ast ajánlanak.

A játékban egy csepp vér sem fröccsen majd, így még a megszállott, paramilitáris, gyermekvédő csoportok sem vehetik több hetes dühödt ostrom alá a CDV székházát a Heaven & Hell kiadása következtében. Amennyiben prófétáink ellenséges területen kezdenék hirdetni az igét, a helyiek a vallási tolerancia teljes hiányáról tanúbizonyságot téve kezdik záptojásból és rohadt gyümölcsből álló arsenájukat emberünk nyakába zúdírtani. Ha prófétánk feje fölött a zöld csík elfogy, az azt jelenti, hogy a reménytelen hallgatóságnak oly mértékben sikerült demoralizálnia őt, hogy feladva eddigi, nem kellő mértékben megbecsült hivatását, egy szálsó söröshorodba öltözve elvonul remetének.

MONOTEIZMUS ÉS POLITEIZMUS. A programban

egy jó és egy gonosz küldetessorozat során tehetjük próbára rátermettségünket isten bőrébe bújva, a történet során pedig megismerkedhetünk prófétáink egyházzal és hozzájuk fűződő viszonyával. Végigjátszásuk után pedig pályagenerátor gondoskodik a játékkal töltött órák számának drasztikus növeléséről. Aki pedig úgy érzi, a mesterséges intelligencia által vezetett ellenfelek püfölése nem jelent számára komoly kihívást, az akár nyolcadmagával, két négyfős csapatba osztva, többjátékos módban is kipróbálhatja majd a programot.

Azt hiszem, azok számára, akik beleuvar a számtalan harci stratégiába valami könnyedebbre és béké-

sebbre vágnak, de azért nem érzik annyira kilátástalannak az állapotukat, hogy a számítógépes játékok szappanoperájához, a Simshez nyúljanak, a CDV iszemsimulátora kellemes kapcsolódást ígér majd valamikor idén ősszel. Ekkor függetlenül azt nem tartom valószínűnek, hogy a téma másik vára vált képviselőjének, a Black & White 2-nak komoly vetélytársát tisztelhetjük majd a Heaven & Heliben.

■ SE





KNIGHTSHIFT

A Reality Pump fejlesztői egészen különleges csemegének ígérlik új játékukat, amely egyszerre képes megdobogtatni az RTS és az RPG rajongók szívét. Ráadásul az már most biztosnak látszik, hogy nemcsak a győzelmes csaták és küldetések csálnak majd mosolyt a játékosok arcára, a humor ugyanis alapvető eleme a játéknak, és nem csak hirtelen felbukkanó poénok formájában kerül majd elélni (no persze azokból sem lesz hiány).

„Az úgy kezdődött, hogy” a népe szeretetében furdózó ifjú herceget a gonosz nagyurak mágia segítségével kívánták eltenni hatalmi törekvéseik útjából, azonban némi hiba csúszott a tervbe. János herceg pedig (aki angol kollégájával szemben, hangsúlyozottan a nép kis kedvence) nem az örökérvényességbe, csupán valamelyik párhuzamos dimenzióba távozik. Jó néhány év elteltével pedig egy jóakarató mágus visszacibálja saját idejébe és terébe a felcseperedett herceg, aki jelleméhez méltó módon nem a bosszúállás, hanem a sanyargatott

nép megszabadításának lát neki... A kerettörténet ugyan még nem tesz tanúbizonyságot túl nagy fantáziáról, talán azért, hogy az alkotóknak minél több szellemi puskaporuk maradjon, amelyet a játék elemben és menetben puffogatnak el juttatva belőle egy keveset a grafikusoknak is.

Első hallásra kicsit meglepő, vagy inkább kételkedve fogadható a Reality Pump fejlesztőcsapatnak az az állítása, hogy a KnightShift egy magában képes lesz szórakoztatni a stratégiai és a szerepjátékok rajongóit is. A hasonló próbálkozások többnyire ott véreznek el, hogy milyen arányban kerül a két stílus eléggé eltérő jellemzőit. A vége általában az a dolognak, hogy a játékot beskatulyázzák egy egyik, vagy a másik kategóriába. Ennek a problémának igen huszáros vágással vették elejét: a stratégia és a szerepjáték rajongói külön játékmódokban megtalálják a maguk szórakozását, viszont a játék gerincét adó, három masszív kampanyban az RTS és az RPG stílusú küldetések váltogatják egymást. Ezt valahogy úgy kell elképzelni, hogy az első miszióban, Jhonn herceget irányítva meg kell találni néhány fontos harcosársat, akik a későbbiekben a csapatok parancsnokaként tesznek majd nélkülöz-

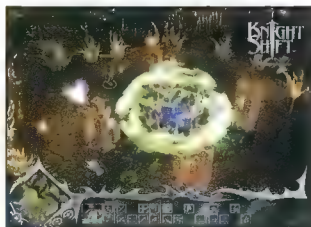
hetetlen szolgáltatásokat a hercegség visszahódításában. A második küldetés viszont hamisítatlan stratégiai pálya, ahol nem varázstárgyakról, képességekről és közelharcról szól a játék, hanem építkezésről, csapatok felállításáról.

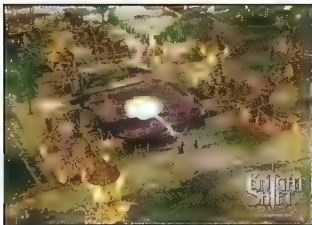
Arról pedig, hogy a KnightShift arcuata mégis egyenes maradjon, a jobbra szerepjátékokban alkalmazott, de a stratégiákban is jól használható 3. megelenítés és a hozzá tartozó, többek között a kamera mozgását is a játékos kezébe adó kezelőfelület gondoskodik.

NEVES HOSDÖH. A KnightShift szerepjáték módja felvonultatja a legtöbb klasszikus elemet, vagyis a karakterek képességeit részletesen meghatározó „karakterlapok”-tól a gyógyító füveket és italokat rejtgető hátizsákon át a különleges tulajdonságokkal bíró fegyverekig mindennel. Szintén az RPG hagyományaihoz igazodva a játékos nyolc különböző karakter közül választhatja ki saját stílusának leginkább megfelelőt a barbár harcostól, a mágusig.

Attól, hogy ezúttal a játékosnak nem a csapatok elhelyezésével, hanem direkt módon kell harcolnia, nem marad kihasználatlan taktikai érzéke sem, hiszen RPG módban a szintlépésekkor igen komoly befolyása van a különböző tulajdonságok és képességek értékeinek növekedésére. Az pedig talán még fontosabb, hogy meghatározhatja, hogy milyen fegyverekkel harcoljon, és milyen páncélzattal védje magát az általa irányított karakter. Hőssel kalandozva az is különbséget jelent, hogy a játékos nem kapja meg a pálya elején a pontos feladatot, hanem a különböző nem játékos karakterekkel kommunikálva, az általuk adott küldetések sorát végrehajtva juthat el a küldetés végéig.

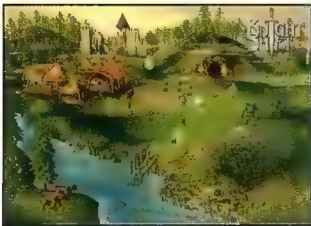
REVELTELEN TÖMEGEH. A stratégiai játékmódban, illetve a hadjáratok stratégiai pályáin a játékosnak szintén a stílustól elvárható feladatokra kell szétosztania a figyelmét. A csapatok irányítása és harcba küldése mellett a háborúskodáshoz szükséges infrastruktúrának a megteremtése is rá tartozik. Nem hiányoznak az egységek toborzásában, az épületek felépítésében megszokott, egymásra épülő szabályrendszer és a különböző fejlettségi szintek sem.





A stratégiai elemeket színesíti, hogy a játékos szerepjáték epizódokban fejlesztett karakterei is színpadra jutnak, mint önálló egységek, például csapatok vezetését lehet rájuk bízni. Ráadásul ezek a saját nevükön szereplő hősök fejlődnek, akár szintet is lépnek és tárgyakat is gyűjtögetnek a stratégiai küldetések során. Az persze, az ilyenkor szerzett tapasztalati pontok elosztásába a játékosnak nincs beleszólása, azok egyenlő arányban erősítik a különféle tulajdonságokat. A tárgyak felvétele és használata is automatizáltan működik, vagyis bárki bármit magához vesz függetlenül attól, hogy képes-e egyáltalán használni az adott tárgyat-fegyvert. Sajnos az automatika arra sem ügyel, hogy a leghatékonyabb fegyvert adja a karakter kezébe, így előfordulhat, hogy a komoly pozitívumokkal bíró kardot hirtelen a „dagger of csuparozsda” váltja fel a hős fegyvertárában.

TEJGZARZASÁG ES ANYÓSOK Azt tudjuk, hogy „a tej élet, erő, egészség”, ám a KnightShift univerzumában még ennél is több, egyszerűen minden. A gazdasági modell alapja ugyanis a macskafróccs, és ennek megfelelően a tejhozamtól függ a felállítható egységek száma és az épületek elkészülte is.



Nem meglepő módon a tej forrása a tehén, és ha már minden a fehér folyadékon múlik, akkor már igen rendesen kidolgozták az azt biztosító mulya kérdőszöket. A Reality Pump közleményei például külön felhívják a figyelmet a tehének egyedi animációjára, és innentől már sejthető, hogy nem riadtak vissza némi többletmunkától, hogy humoros részletekkel adjanak minél egyedibb izt játékuknak. A néhol már a karikatúra határát súroló karaktermodellek mellett ennek kuigró példája a már előre kedvenceim közé fogadott anyós egység.

Egy anyósokból álló hadtestnek, de akár egyetlen anyósnak is, a harcértékén túl van egy igen egyedi, de kétség kívül roppant hasznos tulajdonsága. Az épületeket összeácsoló fejlesztések teljesítménye megduplázódik a közelében. A harcban pedig nem csak a sodródójának ütéseivel tud károkat okozni a gaz ellennek, de alapvető anyós jellemvonásként, ha egyszer sikerül beköltöznie annak épületébe, igen nehezen piszkálható ki onnan a küldetés és az örökkévalóság végének elérézése előtt.

TISZTART, NEM REVERVE A valós idejű stratégiai és szerepjáték-küldetéseket vegyesen kínáló, három fő mozzanatra bontott hadjárat mellett a játékosnak lehetősége van csak az RPG módban keresnie a kalandokat, és hentesnie. A változatosságról a száznál is több, variálható küldetés gondoskodik, no meg az, hogy a választott hős, majd a későbbiek folyamán a hősökből álló csapat 80-nál is több karakterrel és szörnyvel kerülhet kapcsolatba. Nem hiányzik a másik pólus önálló játékmódja sem, skirmish módban a játékos stratégiai képességeit teheti próbára.

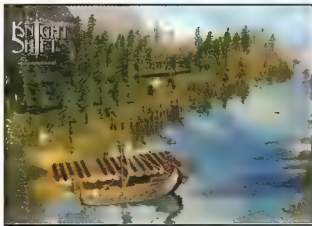
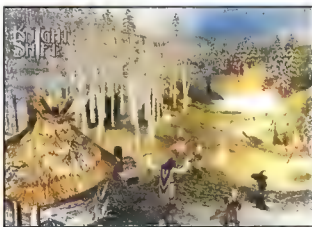
Hálózati üzemmódban pedig el kell dönteni, hogy az egyszerre lehetséges 8 játékos stratégiként, vagy szerepjátékosként akarja összemérni tudását, illet-

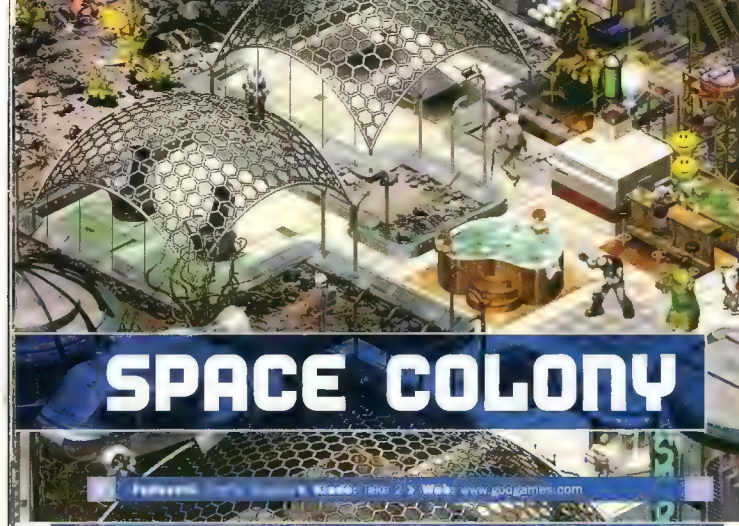
ve akár egymásnak vetett háttal küzdeni. Az utóbbi esetben a tiszta háború mellett az alkotók építkezé, pontosabban épületrombolós módot is ígérnek. Akár helyi hálózaton, akár interneten keresztül.

Az internet játékra az EarthNet szerverein lesz mód, és ennek igen jó oka is van: a játékos ugyanis RPG módban 8 karaktert letárolhat az EarthNet kiszolgálón, és velük rónhatja a KnightShift univerzumának kibertérre kivételését.

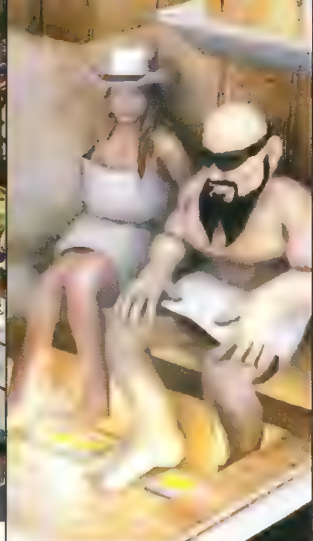
TIEM CSAK A HEP 3D Az meglehetősen jól látható a képeken, hogy a fejlesztők igen csinos fantasy világot építettek a játékos köré kihalászálva a DirectX 9 lehetőségeit, ügyelve még arra is, hogy a fák modelljei se csak egymáshoz, hanem textúrájukban is hasonlítsanak a valódi növényekre. A látvány még valóságosabbá tételéről pedig a már a tehének kapcsán felelgetett, de sok egyéb részletre is kiterjedő animáció hivatott gondoskodni.

A hanghatások is sokat hozzátehetnek majd a játék élményéhez, mivel az a stratégiai, de a szerepjátékoktól is (egyelőre) szokatlan módon nemcsak a néghangszórós 3D Sound szabványt ismeri, de a Dolby Digital 5.1 hangrendszer kezelését is felkésztik. **SORUJ**





SPACE COLONY



Ha van olyan játékkategória, mely az élet szinte minden területét kivesézte már, az az úgynevezett sim-tycoon vonulat, melyben a cél valamilyen vállalkozás minél nyereségesebb üzemeltetése.

Menedzselünk már szállodát, éttermet, kaszinót, állatkertet, vídámparkot, még tenger alatti bázist is, és talán tényleg csak a világűr maradt meghódítatlan terület a műfaj előtt.

Egészen mostanáig, mivel a Firefly Studios és a GOD Games olyan játék fejlesztésébe kezdett, melyben pont az űr, egészen pontosan egy világűrbeli kolónia igazgatása lesz a bátor játékos feladata.

A SIM-TYCOON VONULAT

Kezdődött az egész még a hűs korban, a Maxist nagygyűtő SimCity sorozat első részével, majd 1994-ben Sid Meyer Railroad Tycoonjával, és azóta már alig akad az életnek olyan területe, mely elé ne került volna oda a Tycoon, vagy Sim szócscsa. Menedzselhetünk már repülőteret, állatkertet, kaszinót, éttermet, tűzoltóságot, vídámparkot, spályát, golfpályát, várost, bázist a tenger alatt, sőt, még a holdon is, mígnem megérkezett a minden idők legeladottabb játékává vált Sims, melyben már családok, emberek életét irányíthatjuk. A lelkesedés e nagy választék ellenére sem csökken sem a játékosok, sem a fejlesztők irányából, aminek a kategória rajongói minden bizonnyal nagyon örülnek, azok pedig, akik nem találnak értelmet az építkezésben, menedzselgetésben, továbbra is csak csodálhatják a kobakjukat...

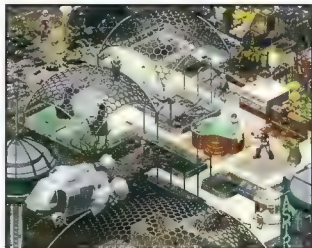
INKÁBB SIM, MINT TYCOON. Amint vigyázó szemünket először a játékra vetjük, megállapíthatjuk, hogy a program inkább hasonlít a Sims sorozat elemeire, mint a tipikus tycoon játékokra, mivel ezúttal is nagy, részletesen kidolgozott karakterek sétálhatnak előttünk a tycoonos hangyaemberek helyett. A tárgyak és a háttérlecek esetében nehezebb az összehasonlítás, mivel a két kategória e téren jobban áttekint egy mást, de valahogy ennek is inkább van simsés íze, mint tycoon jellege.

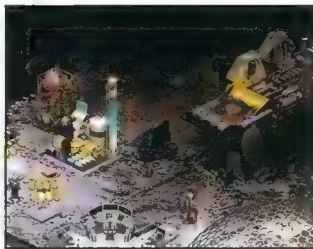
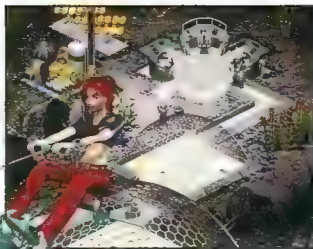
Újabb hasonlóság, hogy a kolónia lakói egyedi személyiséggel rendelkeznek, és e személyiségek nehezebbekkel bizony nekünk kell megküzdőnünk. Nézzünk is mindjárt néhány hóst, akinek rigolyát el kell viselnünk. Itt van a jó öreg Stig, aki nemzetségét illetően norvég, és kedvenc háziállata Harley Davidson motorja. Stig barátunk nem kifejezetten rajong a társaságért, de ha nincs valami jófié balhé készülöbén, megpusztul az unalomtól, és ennek következtében hajlamos hanyagolni a munkát. Tammy cica pontosan az ellentétje skandináv hősünknek. Az ő hazai pályája nem az izgalom, hanem a nyugalom, kellemes esték, melyeken kedvesen elcseveghet a bárban az arra járó idegenekkel. A munkához való viszonya is gyökeresen ellentétes Stigével, mivel ő pont akkor nem fog dolgozni, hogyha egyedül hagyjuk, és ráadással még izgal-

makban is része van. Érdekes párost alkot a két japán kinézetű punk lányka, akik esetében a hangsúly egyértelműen a pároson van, mivel egymástól elválasztva igencsak frusztráltá válnak, ami meg is látszik teljesítményükön. Végül pedig itt van az öreg, leginkább csótányra emlékeztető ezermester, akhez képest még Stig is a társasági élet csúcsa. Ezek azonban csak kiragadott példák, mivel összesen húsz emberünk van a kolónián, aki mind-mind egyedi háklilikat fog bombázni bennünk.

Előfordulhat, hogy hiába teszünk meg – legalábbis szerintünk – mindent a kolonistáért, az csak nem akar dolgozni kellő serénységgel. Ekkor egyrészt lehetőségünk van adni egy kis pihenőt valamilyen szórakozóhelyen, mondjuk az antigravitációs játszótéren, az állatkertben, vagy éppen a golfpályán, másrészt viszont valamilyen orvosi kezelést is biztosíthatunk az elcsigázott lakónak. Ezek szelidebb módja a pszichiáter, aki például az amúgy is beszédese Tammy esetében tökéletesen be szokott válni. A durvább kezelés a börtön, amely például a pszichiáter szót kimondani sem tudó novvég vadember számára jelent kíváló alapot a munkához való viszony megváltoztatására.

A MUNKA NEMESÍ! NEMESÍ? A karakterek bemutatásakor kitérünk rá, hogy milyen feltételeket igé-





nyelnek, hogy hatékonyan végezzünk munkájukat. Így itt az ideje, hogy megnézzük, hogy milyen munkákról is van szó. Egy kolónia zökkenőmentes működéséhez számos tényező kell, úgyhogy munkáskezelésre mindenhol szükség van. A kolónia gazdasági fenntartásához a később említésre kerülő tusták mellett fontos a bolygón található nyersanyagok kibányászása. A bánya kemény hely, és veszélyektől sem teljesen mentes, így evidens, hogy Stig a legalkalmasabb személy a csákányozásra. Szintén fontos az élelmiszertermelésért, vagy a levegő-utánpótlás biztosításáért felelős részleg, mely több kezet kíván, így ide nyugodtan küldhetjük keleti ikreinket. A kolóniához tartozik számos ellenőrző és irányító szoba, melyekben fontos a folyamatos üzem, úgyhogy ide nyugodtan befészkelheti magát öreg, ügyes kezű csótányunk. Meg kell említenünk a kolóniában a lakrészeket, melyek állandó munkaerőt nem követelnek meg, de karbantartásukra időnként bizony ki kell rendelnünk valakit, és a takarítás egyik emberünknek sem kényere. Ha munkásaink teljesítménye csökken, vagyis kezd elapadni az érc, vagy ne adj isten a pénzáradat, jó ötlet lehet, hogy a lustuló munkát át helyezzük egy másik munkahelyre. Persze ekkor is figyelemlátnak kell venni, hogy ki mire alkalmas, mert ha nem vigyázunk, könnyen óngótt ruháthatunk.

MÁR MEGINT AZOK A FRÁNYA IDEGENEK! Bizony, mint minden valamire való, űrben játszódo programból, a Space Colonyból sem maradhattak ki az idegen lények képviselői. És bizony e lények nem mindegyike kedves kis ET, hanem akadnak közöttük ádáz ragadozók is, akik nem állnak kicsiny kolóniánkra támadni. Hogy túl nagy kárt ne tegyenek, szükséges lesz védekező épületekre, melyekbe természetesen ismét kell

küldönnünk valakit dolgozni. Gondolom, nem kell említenünk, hogy nem Tammynek kellene a védőműben ücsörögni az ellenséges lények rohamát várva.

Szerencsére az idegenek zöme nem ártó szándékkal érkezik bolygónkra, hanem sokkal inkább azért, hogy jól érezze magát, és ami számunkra a legfontosabb, hogy elverje a pénzt. Hogy utóbbiban segítségére legyünk, első dolgunk között legyen egy szálloda, vagyis a Space Hotel felépítése, melyben érkezésük pillanatában a vendégek kivehetnek egy szobát. Ez persze nem elég drága, ezért biztosítani kell egyéb szórakozási lehetőségeket, melyek közül néhányat már korábban, a személyzet leírásában említettünk.

Na, itt is van az újabb gond! Egészen pontosan arról van szó, hogy a személyzet, illetve a vendégek ugyanazokat a szórakozási lehetőségeket kénytelenek használni, mint a nálunk vendégeskedő idegenek. Ne feledjük el, hogy az űrben vagyunk, ahol nincs túl sok levegő, így kolóniánk véges készlettel rendelkezik, amelyet bentiakó barátaink és az űrből érkezettek ráadásul szintén egyszerre használnak. Ebből egyenesen következik, hogy a dolgozók és a vendégek, nos, nem igazán rajonganak egymásért. Ez jelentkezik könnyebben kezelő afférokban, melyek után elegendő az alienek csápjaira csomót kötő Stiget bevágunk a sítter, de ennél jóval nagyobb baj, ha a bevágott, féltékeny kolónialakó felhagy munkájával.

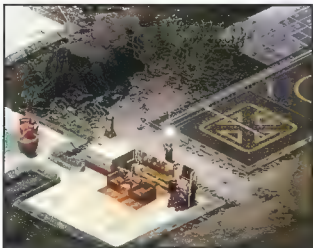
KÜLDETÉSEN ÉS EDOBEK. A sim-tycoon kategóriába általában az a jellemző, hogy ugyan vannak előre gyártott missziók, a játékosok ezeket csak mellékesnek tartják, és szabadon, köztitások nélkül kezdhetnek az építkezésekre, illetve a pénzharcolásra. A Space

Colony ewel szemben kifejezetten küldetés-alapú játékok. Összesen mintegy huszonnégy misszióban tehetjük próbára menedzseri képességeinket, melyek zömében mindig újabb és újabb bolygókon kezdhetünk el bázist építeni, de akadnak olyanok is, melyekben vissza kell térnünk valamelyik korábbi tethelyre, és folytatnunk a korábban elkezdett bázis szépítgetését. A missziók célja általában igen egyszerű, például kibányászni adott mennyiségű ércet, vagy összegyűjteni bizonyos pénzüsszeget, de a fejlesztők ígérete szerint lesznek komplikáltabb feladatok is, mint mondjuk egy sereg űrtunsta hirtelen kiszolgáltatása, vagy egy teljesen kedvező helyzet lakóiból álló kolónia közhangulatának emelése.

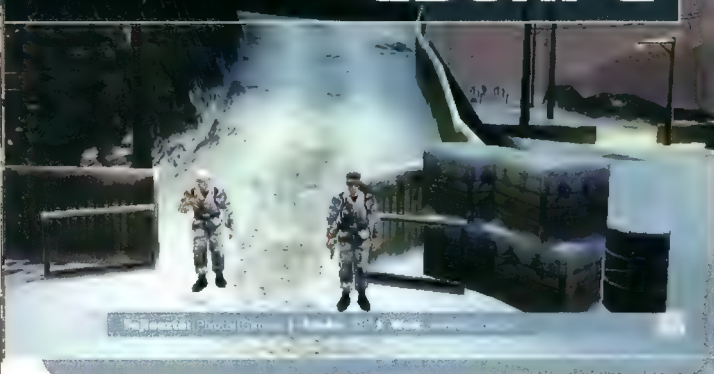
Ha a játék grafikaiáról szeretnénk beszélni, nagyon sokat elmondunk már arról, mikor a cikk elején a Simshez hasonlítottuk. Igaz ugyan, hogy itt nincs annyiféle apró tárgy, viszont pozitívumként el lehet mondani, hogy a karakterek jóval részletesebbek, mint a Maxis programjában. A különféle épületekről egyből rá lehet jönni, hogy mire szolgálnak, a környezet, mely magába foglalja őket, szinte minden bolygón más és más.

A Space Colony jó választás lehet azoknak, akik állandóan avval támadják a símeket és tycoonokat, hogy az égvilágon semmi újat nem lehet már e programokba csomagolni, habár e kétérdőket már a Ghost Master is alaposan lecsendesítette, igaz ugyan, hogy a Space Colonyba sem kerültek be fre-

netikus űrharcok, vagy részletes szerepjátékos elemek, de akkor már nem tycoon programról beszélünk, mely kategóriában a FireFly játéka igen ígéretes próbálkozásnak tűnik. ■ TRASHER



THE GREAT ESCAPE



A FILM ADAPTALÁSA. Az 1963-ban forgatott, John Sturges (A hét mesterlövész) rendezte háromrészes háborús-fogolytáboros szuperprodukció idehaza még híres motorkerékpáros-üldözös jelenete ellenére sem számít olyan népszerűnek, mint a korszak hasonló kaliberű alkotásai (pl. Hild a Kwai folyón, Pizkosz 12, Kelly hősei stb.), pedig méltán sorolható az impozáns lista élvonalába. A szereposztás élén Steve McQueen (Pokoli torony) állt, a pilóta szerepében, de a korabeli világstárak névsora igen tekintélyes: hosszabb-rövidebb ideig feltűnik a színen James Garner, Richard Attenborough, Charles Bronson, Donald Pleasence és az alig egy éve elhunyt James Coburn is.

A film (és részben a játék) helyszíne egy olyan tábor, melyet a náci minden korábbi biztonsági tapasztalatukat felhasználva külön a legveszélyesebbnek tartott hadifoglyok számára építettek - ide kerülnek azok a „problémás” katonák, akik a németek hadműveleteit hátráltatva már többször is megkísérelték a szökést (a táborparancsnok ennél egy kicsit durvábban fogalmaz: „Lényegében egy kosárba tettük az összes rothadt almát, és éberen fogjuk figyelni a kosarat”). A németek számára éppen ezért presztízs kérdés, hogy az új

helyen teljes mértékben a kezükben tarthassák az irányítást.

A bebörtönzöttek persze egészen máshogy gondolkodnak, hiszen „a katonák eskü alatt vállalt kötelessége, hogy szökni próbáljanak, és azon legyenek, hogy ahol csak lehet, zavarják az ellenséget”. Ennek fényében a csapat hamar összekovácsolódik, és gondolataik csak és kizárólag a menekülés körül forognak. A hely gyenge pontjainak kiismerése után a nagy, egészen apró részletekre is kiterjedő terv kivitelezésében minden fogoly kiveszi a részét.

Paul Brickhill önéletrajzi ihletésű regényének feldolgozása kezdetben humoros formában mutatja be a táborlakók mindennapjait, majd a bezártság elviselhetetlen érzését ábrázolva idővel egyre inkább elkomolyodik. Ez a fajta stílusváltás az ismert számadatok fényében egyfelől indokolt (a táborból kijutó 76 férfi közül mindössze háromnak sikerült elhagynia az országot), másrészt pedig egyáltalán nem zavaró; a mindvégig lebilincselő cselekménynek köszönhetően pedig A nagy szökés egy bármikor újra és újránézhető, kellőképp grandiózus, izig-vérig hollywoodi mozi.

Mivel a 165 perces film első két órája csak és kizárólag a táboron belül játszódik, a játék készítői

Azt már megszokhattuk, hogy a nagyszabású hollywoodi produkciók premierjével azonos időben a film hősei - jobbára ügyes marketingfogásnak köszönhetően - a számítógépek és a konzolok képernyőire is átköltöznek, hiszen nem is olyan régen még Hulkkal és Wolverine-nel nyüszölhettük az ellent (és akkor még a balul elsült, de nagy csinnadrattával beharangozott Enter the Matrix-ről nem is beszéltünk). Felettébb meglepő azonban, ha a játékkészítők jóval régebbi alkotáshoz nyúlnak vissza - A nagy szökés ugyanis már jócskán kiérdemli a „klasszikus” jelzőt, hisz kerekén negyven (1) éves múltat tekint vissza.

az egyhangúság elkerülése végett engedélyeztek maguknak némi szabadságot: a program már a táborba érkezés előtt kezdetet vesz, végigkóveti négy fontosabb szereplő elfogását és szökési kísérleteit egészen addig, míg az új „gyűjtőlétesítménybe” nem szállítják őket.

ELVEZETES JÁTEKMERET. Nem tudom, hogy a véletlen műve-e, de a játék főmenüje kísértetiesen emlékeztet a film DVD kiadására, ugyanis abban is a tábor fenyegető képei pörögnek a háttérben, miközben mi teszünk azt, a beállításokat véggezzük. Ez a menüpont egyébiránt nem túl sok mindent kínál, hiszen a grafikai lehetőségek variálását (videókártya, felbontás, a látvány részle-





tessége) már korábban, egy Windows-ablakban elvégezhetjük, így csak a billentyűmozgás és az egér érzékenysége maradt hátra. Magát a programot pedig szokás szerint három nehézségi fokozatban játszhatjuk (easy, medium, hard) - végünk hát bele!

Elsőként Andy „Intelligence” MacDonald pilóta bőrébe bújhatunk, akivel többek között a tűz eloltása a szétterjedés előtt és néhány ellenséges gép levadászása lesz a feladatunk. Mikor a repülőt lelövik, a földet érés nem a legjobban sül el, ugyanis az ejtőernyőt hamarosan német katonák veszik körül. A táborba kerülve MacDonald már egy szervezett szökési kísérlet részévé válik: első dolga, hogy német útlevelet lopjon, mely mintáiul szolgálhat a hamisítvány elkészítéséhez. Hogy a székén szolgálat közben békésen alvó őt felébresztésekre észre ne vegye a hiányt, az iratot még aznap éjjel vissza kell juttatnia a kunyhójába anélkül, hogy álmát megzavarnánk. Ezt követően jöhet egy ázó meglovasítása a drótkerítés melli és néhány főrnök beszerzése az alagút aládúcolásához - mindezt persze az éjszaka kellős közepén, kijárási tilalom alatt, amikor számtalan őr és reflektor lesi minden mozdulatunkat. A sors fintora,



hogy az alagút mégis hiába készül el, a siker elmarad: a kijáratnál a Birodalom katonái várakoznak, MacDonaldot tehát ismét elfogják, és egy még szigorúbb őrzet alatt álló táborba szállítják... Szerencsére a bemelegítés után a későbbiekben is hasonlóan akciódús kalandokon eshetünk át. A négy jómadár valamelyikével például egy repülőroncsban található titkos információt kell megsemmisíteniük még azelőtt, hogy az ellenség rátalálna, máskor pedig egyenruhát és igazolványt lopva, német katonának álcázva magunkat teherautóval loghatunk át az ellenőrzési ponton. Miután a többi szereplő előéletét is végigkövettük, ténylegesen a film cselekményének részesesévé válhatunk - azzal pedig bizonyára nem árukol el nagy titkot, hogy a végkifejletnél előkerül az a bizonyos motorbicikli is, melyhez A nagy szökés egyik legismertebb jelenetsora kötődik.

A játékmenet a változatos küldetések ellenére is ad okot némi bosszankodásra. A tábor(ok)ban jázódó pályákon például nem igazán sikerül elkerülni az egyhangúságot: akármilyen legyen a feladatunk, azt elérni az őrk és a reflektorok kerülgetésével tudjuk, lehetőségeink pedig a küldetés függvényében eléggé behatároltak. Ha véletlenül ránk irányul egy lámpa, azonnal kiszűrnak, innentől pedig sorsunk aligha lehet kérdéses - még akkor sem, ha teszem azt, őt felfegyverzett őrt is sikerül puszta kézzel egymás után ideiglenesen a földre terítenünk. Persze ennek elkerülése végett nagyon sok mindent be tudunk vetni. Elsősorban fontos, hogy figyeljük a különféle neszeket és hangeffekteket, ugyanis ha az elhaladó léptek zaját nem vesszük számításba, és kinyitunk egy ajtót, könnyedén valamelyik őrről nézhetünk farkasszemet. Még szerencse, hogy lehetőség van a



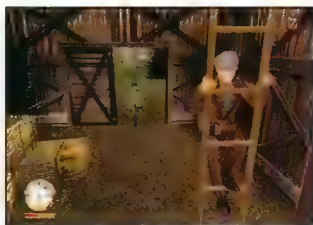
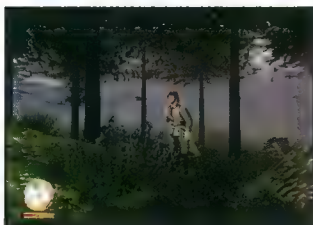
Shift és valamelyik irány-gomb lenyomásával jobbra/balra kitekintünk, illetve leskelődni a kulcslyukon át. Így azért nem kell teljesen vaktában egy-egy új helységbe belépünk.

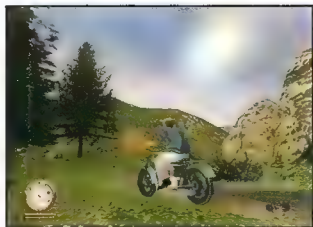
A reflektorok pásztázásához hasonlóan a németek is általában valamilyen monoton mozgást végeznek, pl. az őrk egy bizonyos területen belül lépkednek fel s alá. Ebből a menetből persze hamar kibillennek, ha valami gyanúsát észlelnek, ezen a téren pedig egy-egy nyitva felejtett ajtó vagy lábnyom is könnyen árukkodó lehet. Ilyenkor rendes esetben egyből riadóztatják a többieket, bár a mesterséges intelligencia hogy maga után némi kíváncsiságot: nemegyszer előfordul, hogy a lefűlés után az őr gyakorlatilag lemeredek, és nem mozdul egészen addig, míg a játékos nem tesz meg legalább egy lépést valamilyen irányban.

A náciaknál talán csak egyetlen nagyobb ellenségünk van, ami nem más, mint az idő. A képernyő bal felső sarkában ketyegő óra mutatja, hány percünk vagy másodpercünk van hátra a küldetés teljesítéséből, ami könnyedén apokaliptikus vezethet - ilyenkor pedig nem csoda, ha teszem azt, belerohanunk egy fényszórába.

Jelentősen dob viszont a játékelményen a különféle járművek és felszerelések használata: az egyik esetben légvédelmi ágyúval löhetjük a felénk közelítő katonákat, máskor pedig felpattanhatunk különféle járművekre, miközben a sinekről egy tankkal lövöldöznek ránk (egyébként ez a történet a németek számára igen csúfos véget ér: a váltóval történő ügyködést követően ugyanis hamarosan feltűnik egy vonat...).

Mozgásunk nem pusztán sétálásból, futásból vagy guggolásból áll: a különféle tárgyak mögött esetenként könnyedén megbújhatunk, az ellensége-





ket elkerülendő lopakodhatunk vagy a Space hosszú nyomva tartásával a földön kúszhatunk - utóbbi megoldásra egyébként nagy gyakorisággal lesz szükségünk, egyes helyekre álló helyzetben ugyanis egész egyszerűen nem férünk be. Erősen javított továbbá a térkép gyanánt szolgáló Tab billentyű sűrű használata, mely bár többszintes épületek esetében könnyen megtévesztő lehet, mégis nagyon nagy segítség. Ugyanez a gomb szolgál a küldetések leírására is, melyeket a játék cselekményébe fűzve korábban el is mondanak nekünk.

A küldetéseket némileg nehezíti, hogy a mentésekkel kénytelenek vagyunk takarékosan bánni, ezek száma ugyanis minden egyes pályán korlátozott - bár erre semmi sem figyelmeztet.

TÖMÖR GVÖNÖR A programban alaprátton a „kamera” a jól bevált Tomb Raider-es módon a szereplő háta mögött, enyhén fent helyezkedik el, ám mivel a jó rálátás nagyon fontos, álló helyzetben a szereplő szemszögéből is nézelődhetünk. Szintén az utóbbi megoldást alkalmazták a lövöldözős jelenetekhez is, így az egyik pályán a fegyverraktár kiürítése után nem okoz gondot a



felénk öntől katonaság becélzése és le vadászása. :-)

A grafikai megvalósítás hozza a manapság elvárható szintet, az árnyékolás és az apró részletek (pl. lábnyomok a hóban) pedig különösen jól sikerültek. Sajnos azonban a The Great Escape sem nélkülözi a hibákat: klasszikus bug, hogy a szereplők néha beleérnek egymásba, vagy éppenséggel a különböző tárgyakba. Ennél viszont jóval zavaróbb hősünk elhalálózása, aki néha profi sportolótak megszégyenítő módon tud spárgában és egyéb látványos testhelyzetben elterülni. A járművek áttetszősége is felettébb érdekes: különösen a terepszín lánctalpas esetében feltűnő, hogy miközben elgázoljuk az ellenséget, az hanyatt vágódása után egész egyszerűen nem tűnik el a képről, hanem rajta áthaladva is látható marad, pedig elméletileg takarásban van. Remélem, ezeket a bosszantó apróságokat előbb-utóbb orvosolják patch formájában, bár szerintem az sem kizárt, hogy már a boltokba kerülő változat is némiképp javított lesz.

Nyilván jogi okai lehettek annak, hogy a szereplők közül egyedül Steve McQueen ültették át a játékba, ám egyedi jellemeiknek köszönhetően a többiek is könnyedén felismerhetők. Az átvezető animációk viszont több esetben idézik John Sturges moziját: vannak részek - köztük maga a bevezető animáció is -, melyek egy az egyben a filmet másolják, legyen szó akár a kamera-beállításról, akár az elhangzó dialógusokról.

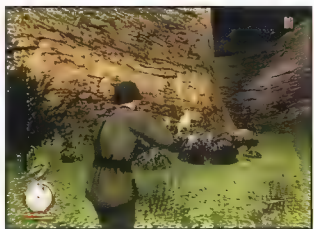
HANGULAT ÉS ÖSSZEZES. Ritkaságszámba megy, ha valamelyik számítógépes játéknak sikerül az alapanyag nyújtotta élményt átmenteni, főként úgy, hogy annak cselekményét nagyon szá-



badosan kezelve elrugaszodik az eredeti történettől. A The Great Escape ezen a téren pedig igazán elismerést érdemel.

A nagy szökés jól ismert dallamai éppúgy egybe-forrtak a filmmel, mintha Ennio Morricone (Volt egyszer egy Vadnyugat, A profi) vagy John Williams (Star Wars, Indiana Jones) valamelyik híresebb zenéjéről beszéljünk, és szerencsére az Oscar-díjas Elmer Bernstein (A hét mesterlövész, Ne bántsd a feketegőtl) muzsikája is részét képezi a játékdátrának, melynek alaptémája már rögtön a főmenüben hallható. Az egyes helyszínek és tárgyak szintén rendkívül precízen lettek átültetve, beleértve az olyan apróságokat is, mint az ablakok, a mosdók és az ágyak. A legfontosabb mégis talán az, hogy a film szereplői megőrizték saját jellemüket, így egyáltalán nem mindegy, hogy most éppen az enyveskező anyagbeszerző, Hendley-t vagy a ritkán megszólaló, megfontolt amerikait, Hiltet irányítjuk.

A Pivotal Games végeredményben olyan viszonylag összetett, kalandelemekekkel fűszerezett akciójátékot tett le az asztalra, mely második világháborús témája miatt azok számára is bizonyára kellemes percek tud szerezni, akik valamilyen oknál fogva lemaradtak a filmről. ■ **5.2**



HÖLGYEK

MÁSODSZOR

Üdvözlét! S íme, eljövő a következő epizód vala, melyben világosságot nyervén a népek megtudák ama dolgokat, melyeket korábban nélkülözni hajlandók vala mérhetetlen módon... Vala... :)

Igen, nyugodtan ráncoljátok csak a homlokotokat. Sőt, azt sem bánom, ha becsukjátok a magazint, és megnézik még egyszer, hogy biztos a Gamert tartjátok-e a kezetekben. Szerintem igen, hacsak nem nagyon rossz helyre pakoltuk a **Hölgyek Először** következő epizódját. Amennyiben nem a Gamemben, hanem a helyi étterem itallapján olvasnátok ezt, akkor valami nem stimmel, feltétlen vegyék fel a kapcsolatot az illetékesekkel. Ebben az esetben valamit nagyon elkavartunk, de gyanítom, a **MELEG** az oka mindennek, noha most kivételesen hűvösebb idő van. Pont ideális a **Hölgyek Először Után** (rövidebben: **másodszor**) bepöttyögésére. Nosza, rotáljuk be az e havi termést. Tessék bekészíteni a málnaszörpöt és a sósmogyorót, indul az ekszn.

SHODAN - SYSTEM SHOCK 2. Az előző részben már említettem, hogy a Looking Glass Studios cég erőteljesen a kedvenc fejlesztőim közé tartozik, többek között a System Shock világának megteremtése miatt. Maroknyi csapat, hihetetlenül kreatív történetvezetés és korát megelőző projektek jellemezték őket mindig. Sajnos a cég már nem létezik, mivel az Úr kétezredik évében csődöt jelentettek, és bezárták a stúdiót. 1992 óta olyan nagy játékegyetemek kerültek ki kezeik közül, mint a Flight Unlimited 1995-ben, még később a Thief sorozat,

amelyet biztos nem kell bemutatni a Gamer rajongóknak. Az Ultima Underworld: Stygian Abyss és az Ultima Underworld II volt az első két számottevő játékuk 1992-ben és 1993-ban. Ezzel megalapozták az anyagi bázisukat, hisz akkoriban a hetvenezres eladások már nagyon kellemesnek számítottak. Az első áttörést mégis az egyik legalulértékeltbb játéksorozatok első része, a System Shock hozta. Jogos lenne a kérdések, hogy miért alulértékelt, ha a Looking Glass ezzel ért révbbe. Azért, mert akkoriban (1994-et írunk) tombolt a Doom mánia, és futószalag módjára özönlöttek a rosszabbnál rosszabb FPS-ek. Természetesen szó sem volt még 3D gyorsításról abban az időben. A Looking Glass megelégtelte a silány Doom klónokat, és megalkotta a Role Playing FPS kategóriát a System Shockkal, mindezt olyan lebilincselő környezetben, hogy az összes sci-fi horror rajongó a gépek előtt töltötte az aktuális randevú idejét romba döntve sok-sok fiatal lány szívét eme kegyetlen, ámbátor igen költésghatékony ismerkedési módszerével. :)

A System Shock durrant, ráadásul nagyot. A folytatásra 5 évet kellett várni, 1999-ben azonban megtört a jég, és Ken Levine fődjájer lerántotta a fátylat a kész játékról, mely méltó utódja lett az első résznek, mégis botránysan keveset adott el belőle. Már itt érződött, hogy az időközben bevezetett, 1998-óta nyomott Thief sorozat, mely ugyanazt a "Dark" engine-t használta, mint a SS2, nem lesz eléggé izmos kirántani a turmixgépből a szotytyosodó céget. 2000 végén tehát game over lett. (Viktória, a Thief hősnőjének hangja is Terri, így külön már nem említeném, pedig lehetne, mert félistennő szerepet játszott a játékokban, megért volna egy misét.) A Thief 3 az Ion-Storm égisze alatt megjelenik hamarosan, de a System Shock 3-ról a mai napig nincs pontos információ. Az én véleményem az, hogy még egy bit sincs leködölve belőle, így jó pár év kell, mire valamelyik pénzesebb kiadó ismét előkapja.

Öröm az örömben, hogy a Looking Glass gárda nagy része az Irrational Games szárnyai alatt a mai napig

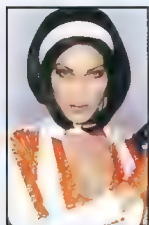


folymatthatja tevékenységét, így sikerült előkerítenem Eric Brosiust is, akivel korábban már igen bensőséges kapcsolatunk alakult ki Shodan hangjának effektuezését firtatva (Sound Design Chief csó-



va Mr. Brosius). Volt olyan kedves, és küldött képet Terri Brosiusról, a feleségéről. Hogy ez miért fontos? Nem, nem azért, mert perverz mogorós pele lennék, hanem azért, mert Brosiusék a profi hangtechnikai munkálatokat

házon belül focizták le. Nem nehéz kitalálni, hogy Shodan, a világ legelrettentőbb, legokosabb és legfurmányosabb AI-jának mennyien gonosz géphangja Terri munkásságának eredménye. Persze ehhez Eric kitartása is szükséges volt, ami példátlan manapság a játékiparban, hiszen 1 éven keresztül, megállás nélkül, másodpercről másodpercre effektuezte a több mint 3500 sor dialógust a játékokban. Aki még nem játszott a SS2-vel, egyezzen hamar pótolni lemaradását, már magyarázás is létezik hozzá. A grafikája talán még nem tűnik annyira idejétmúltnak a maga százéves poligonos modelleivel. Noha a lelkes rajongók már erre is találtak megoldást...



CATE ARCHER - NOLF 1-2. Piros bőrcucc, óriási, fekete napsemüveg, rózsaszín pöttyös sál, méretes csizma, vékony csipő,

széles csatos bőz és hatalmas mellék. Ezek a szénatartozékok egy sikeres női karakternek. Mire a rovat végére juttok, már szinte minden létező nőtpust ismerni fogtok, melyek felizgathatják a játékosok fantáziáját; legyenek nők, vagy férfiak, egyre megy. : Cate Archer, a HARM kémhálozat ír bábja is jó példa arra, miként kell az FPS játékokat megbolondítani egy pöttyös női vonzeróval. A No One Lives Forever két része páratlan szórakozást nyújtott a rajongóknak szövevényes, gyors cselekményű történetével, no és a kelő helyen elhelyezett zuhanyzó, vetkőzős, bokavillanós jelenetekkel. : Ehhez már csak a sok kémiakütyü kellett, és a Fox Interactive máris kasszasikerként könyvelhet-e el a projekteket. Ugyan a második részből hiányzott minden, ami az első naggyá tette, mégis kellemes kapcsolódást nyújtott.

Cate Archernek Kit Harris kölcsönözte bűgö hangját és gyönyörű kiejtését (mely abszolút nem az a akcentus felé tendál...). Ms. Harris nem csak a NOLF sorozatban keresett, hiszen az Alien vs Predator, a Spyfox 2 és a Starsiege Tribes szinkronhangjai között is fellelhető. Az utóbbiban ugyan saját bevallása szerint csak: "ÁÁÁ... JÁJ... ÁÚÚ... BROOOAAAA... ROOOAAARRR!" szavakat kellett kéjesen nyögödni az álló mikrofonba, ami

így nem jelentett leküzdhetetlen kihívást. Gene Hackman hollywoodi sztár nagyon jó barátja, gyakorlatilag lányként kedveli.



GRACE NAKAMURA - KNIGHT SOROZAT. Elérkeztem a kalandjátékokhoz piciny összeállításomban, bár még ez így is tág fogalom, hiszen szó lesz RPG karaktermőről is, nem csupán vérbeli edvensőrlánykákról.

Mint a címből is látjátok, a Gabriel Knight epizódok követhetnek. Grace Nakamura kelebes szépségénél (akit még irányítani is adódik alkalmunk a játékok során) már csak borotvaéles esze vonzabb. Nélküle soha sem derültek volna ki a hírhedt rituális gyilkosságok és a legutóbbi, azaz a harmadik epizódban elkövetett Rennes Le Chateau-i francia kisváros mészárlása: Az első részel nem játszottam. Bűn, hiba, életfogytiglan, tudom! Más rohanok a sarokba térdelőmi meztelenül, és egy szíjral csapodni! a... ööö... hátamat! Szénon-bánom higyétek el, de azt hiszem, ezt már csak aggyastán koromban lesz időm pótolni.



A Gabriel Knight 1 pont abban az időben került a boltok polcra, mikor minden egyes kszár és kislány kalandjátékokkal akart játszani. Szerintem ma is azokkal akarnának játszani, ha tudnák, hogy milyenek is az ilyek kalandjátékok. A múltkor Garner-melléklet, a Broken Sword 2 már hasonlít arra a stílusra, melyet egykoron annak neveztek. Mit is beszéltek, hisz a Gabriel Knight is pont abban a korban hasított a dollárhegyeket. Semmi 3D, semmi extra cucc, csakis a rajzoló tudása és a szinkronhangok hiteles alakítása döntötte el, hogy a remek sztorik mellé eladhatók lesznek-e a játékok. Akkorban ez még így volt. Hiába, a Sierra nagyon jó helyre nyílt Jane Jensen novelláronővel. A hűskorban a Police Quest, a King's Quest és a Gabriel Knight epizódok fűződtek csakis áhítattal kiejthető nevéhez. A GK 1 máig újra és újra megjelenik. Vissz, mint a cukrot. 2002-ben nyomták újra legutóbb. Idén 10 éves a pályafutása, úgy érzem, őszintén gratulálhatunk.

Sajnos Sierránál már nem voltak annyira eltökéltek a szinkronszínezők kiválasztása során, így a három részt 3 különböző mucus doloita fel. Az első rész kiegészítő VOICE ADDON csomagját (mert akkoriban még

külön készült a digitalizált szöveg, melyet plusz pénzért kellett megvenni a játékokhoz). Leah Remini hangjával vették fel. Azóta még szerepelt 2 jelentékeny kis játékban, de inkább nála is a filmek domináltak az elmúlt években. A legújabb, amelyik ismert lehet és nem TV sorozat, az az Old School néven futó komédia, melyben Vince Vaughnnal játszott együtt.

A Gabriel Knight 2 igazi monstre alkotás, a Phantasmagóriához hasonló, mely a Sierra felkapott horrorja volt, az iszonyatos mennyiséggel, azaz 7 CD-n terpeszkedett el. A GK2 is kivette a részét a megalomán fellegéből, és 4 CD-n jelent meg. A sok Full Motion Video volt a méret oka, akkortájt az átvezető animációk még nem 3D engine által számolt puccos, de tül és videók voltak, hanem az EGÉSZ játék mozokból állt néha. Hmm. Ha feteleinket a polcra, melyen az eredeti játéka csücsülnek, visszaenteget a GK2 és a Phantasmagorn 1-2 is, bánatosan ugyan, hisz évek óta nem nyúltam hozzájuk.

Így érzem, a fejlesztők soha többet nem készítenek FMV játékok t ilyen irányvonal szentit. A szereplők túl drágák, és a videók túl sok helyet foglalnak. (Még a DVD mindennapos használata mellett is.) Szomorú. Grace szerepét a videókban (ezáltal természetesen a hangját is) Joanne Takahashi szolgáltatta. Jók a combjai, ezzel körülbelül ki is mérítettem pozitív tulajdonságai listáját.

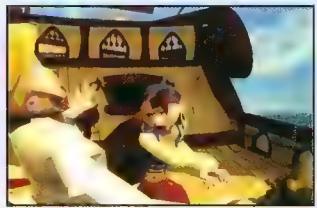
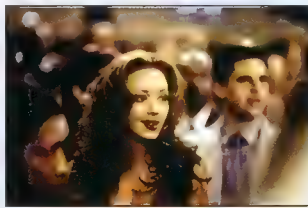
A harmadik rész már profi szinkronmunka és máris átlóg egy másik játékba, így lássuk annak címét:

CHARITY JAMES - MONKEY ISLAND SOROZAT.

Charity James a GK3 vérbeli szakmabeli leánykaja, az Anastasia és a Space Jam filmekben, továbbá a Fall-out Tactics, az Icewind Dale és a Baldur's Gate 2 játékokban nyújtott felejtethetetlen alakítást. A Godzilla rajzfilmsorozatban is állandó szerepet kapott, de az nem is játék, így csak egy sort érdemel.

Játszottatok valaha a Monkey Island sorozattal? Nem? Akkor mindjárt kitalálom valami méltó büntetést, de ne hogy azt higyétek, hogy T megúsztatok 3 óra sarkokban térdeléssel. Csonkítani fogok, zúzóok, halálra etetlek titeket vaniliás pudinggal, ha nem pótoljátok ki legalább a harmadik részt. (A negyedik epizód sajnos még 3D motoros, így nagyban vesztik az élvezetességéből, noha a hangok még mindig ugyanazok.)

Most már tudjátok, hogy a szerkesztőség kalandjáték-rajongó tagjai miként vélekednek azokról a földi halandókról, akik kihagyták étajójukról a Monkey Island-univerzumot. :)





Elaine Marley kormányzó Guybrush Threepwood, a leg-félelmetesebb karibi kalóz szíve hölgye. Rengeteg vizsontagságon mennek keresztül, de szerelmük végül révbe ér, bár azért ezt túlzás lenne állítani, én Guybrush helyében a harmadik rész elején, mikor Elaine arannyá változik, máris vittem volna a puttyonyomban a zaciba, hogy mondjanak egy szép kerek árat az egyik füléért. Szerencsére Guybrush nem így tett, így az egyik leg-meghatározóbb kalandjáték vált a Curse of Monkey Islandból. (A rend kedvéért sorrendben: Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: Le Cuck's Revenge, Curse of Monkey Island és Escape from Monkey Island.)

MAUREEN CORLEY - FULL THROTTLE. "Whenever I smell asphalt... I think of Maureen" - hangzik Roy Conrad elhíresült mondata. Két okból szorul el a szívem, ha a Full Throttle-ra gondolok. Az első ok, hogy Roy Conrad, azaz Ben hangja már nem szerepelhet a második részben, ugyanis tudórakban elhunyt 3 évvel ezelőtt. A másik pedig az, hogy a Full Throttle: Hell on Wheels már nem az első eszmét szem előtt tartva próbálja meghódítani a következő generációt.

Ben kalandjai tehát folytatódhatnak hamarosan, mégsem



lesz akkora mézes lufi, mint az első rész. Maureen Corley, a vagány, multimilliárdos, motorvállalatot öröklő béli egy csapásra Ben elválaszthatatlan partnere

lett 1995-ben, a Full Throttle megjelenésekor. A LucasArts legsikeresebb kalandjátékai között tartják számon, hozzá teszem, teljesen jogosan. Nem tudni pontos eladási adatokat, de a legpesszimistább becslések is legalább 750000 darab feletti eladásokról pusmoghatnak. Maureen nő főszereplőként gyakran keresztelte Ben útját ebben a nem mindennapi kalandban, nem mindennapi hangokkal. A példa kedvéért egy ismertebb arc a szereplők közül, Mark Hamill (Luke



Skywalker), Maureen hangszínésznője, Kath Soucie nagyon hosszú és nívós referencialistával rendelkezik. Danny DeVito régi barátja (úgy néz ki, mindegyik színkorszínészről szert tesz előbb-utóbb valamelyik ismert színész barátságára... :)), Ian Ziering (Beverly Hills 90210) pedig csendestársiként közreműködik a pályafutásában, hisz a Fecsegő Tipegők hivatalos stábjához tartoznak mindketten. Itthon ez utóbbi rajzfilmsorozat nem olyan nagy siker, de az óceánon túl valamiért imádják. Kath ismeri a korábban említett Charity James hölgyet, sőt, közös éttermük van. Még illet: Visszatérve a játékokhoz, Kath számára a Játékipar annyira érdekes szakmának bizonyult, hogy a Full Throttle óta tömegével hívták a fejlesztőcégek minden-hova. Embertelen mennyiségű kapcsolatra tett szert az évek során, ehhez kapcsolódik Ian Zienngen keresztül a legfontosabb a megismert emberek közül: Jennifer Hale. Tudom, már most letették az újságot, hogy fogalmatok sincs kocsoda ez a hölgyemény. Ha felteszek egy kérdést, mely így hangzana:



- Mi kapcsolható Jennifer Hale-hez a következő felsorolásból?

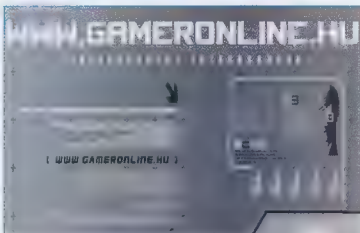
Freelancer (Junko Zane, azaz Juni), Fall From Grace (Planescape Torment), X-Men 2 játéka, Metal Gear Solid 2 (Emma)...?

A válasz nagyon egyszerű, mindegyik. Így már kerek a kép, miszerint a Játékipar fő nőhangainak legfontosabbnak tartott 3 szereplője ismer egymást, közös garden partykon vesz részt, és mindegyik farszében található egy ismert filmstár is, a biztonság kedvéért.

Jennifer Hale is dögös bébi, akárcsak Laura Bailey az előző felsorolásból, de erkölcsi okokból elképzelhetem, hogy nem mutatunk képet róla, nehogy kitépjenek az oldalát, és feltegyék a falra poszternek. Elég annyit tudni róla, hogy a Quest for Gloryval kezdte anno a játékipári működését, volt Sonya Blade-modell is. A footelemből akkor fordultam ki, mikor Jennifer megírta, hogy puszipajtása Tara Chanderoffnak (Tara Strong), aki a PowerPuff Girls szöke, állandóan síró, plüsspolipját szorongató, hentes kislányának hangja (Bubbles).

Sajnos legnagyobb bánatomra lassan elfogy a helyem, így már csak "futottak még" kategőneként tudom nektek megemlíteni azokat a karaktereket, akik a közvélemény szerint szintén jogosultak a legjobb lélek közt tetszelegni. Tifa Lockheart (Minaguchi Yuko), Aens Grainsborough (Mandy Moore) - Final Fantasy VII., Kate Walker (Francoise Cadol) - Siberia I-II, April Ryan - Longest Journey, Illi Valentine - Resident Evil, Imoen (Melissa Disney) - Baldur's Gate I-II

Remélem tetszettek a lányok, legújzelebb más témát boncolgatunk. Addig is hasznájátok ki, hogy nyár van! Nyomás víz közele, vattacukrot enni, pancsolni egész nap! ■ -B-FLAME-





Fejlesztő: Piranha Bytes > Kiadó: JoWood Production > Web: www.gothic2.com

Hetek teltek el, mióta a bűnözőből felemelkedett névtelen hős legyőzte az Alvót, a világ elpusztítására törő Istenséget.

A csata során meggyengült a börtönvárost körülvevő mágikus burrok, és az elítéltek kiözönlöttek a külső tanyák felé. A király elküldte ugyan bátor paplovagjait, hogy segítsék a helyi miliciát a szökevények kézre kerítésében, de az időközben gyülekezni kezdő ork seregek miatt kénytelenek voltak visszavonulni a városok védelmére.

Kapva az alkalmon a foglyok összegyűltek egy lázadó földesúr zászlaja alatt, hogy együtt vegyék be a kikötőt, a szigetről kivezető egyetlen menekülési utat, és végérvényesen kivívják szabadságuk. A helyzet súlyos, de korántsem annyira, mint a hős vállára nehező többtonnányi szikla, mely a gonosszal vívott összecsapás után maga alá temette. Azóta fekszik ott étel és ital nélkül, kizárólag a páncéljából szivárgó természetfeletti mágia tartja életben sorvadó testét, noha ő maga már csak az elmúlást és a feledést áhítja.

Am hirdelen ellenállhatatlan parancs tör át elboruló tudatán, hívás, mely erősebb a természet törvényeinél, mely atomokra szakítja testét, úgy repíti el a varázslómeszterhez, ki démoni szövetségeseivel az idéző ígéket mormolja. A követ-

kező percben ott áll előtte, gyengeségtől rogyadozó térdekkal és szenvedéstől elhomályosult szemmel, melyben lassan feldereng a megértés szikrája: megmenekült.

A HALAND FOLYVATÓDOK. A Piranha Bytes ennyit tudott összehozni előtörténetként sikerjátéka folytatásához. Igaz, nem kimondottan eredeti ötlet – sőt, inkább bugytáncnak nevezném –, de ne legyünk túl szigorúak a fiúkhoz, hisz valahol fel kellett venniük a történesek fonalát – és hogyan máshogy magyarázhatták volna meg, miért indul megint nulláról a világmegváltó hős, mindenféle harci ismeret nélkül? Ettől eltekintve egyetlen rossz szavam se lehet, igazán izgalmas fordulatokkal találkozhatunk a kaland során.

Kezdődik minden Xardas varázsló tornyában – ő már az első részben is segítségünkre volt –, ahol még arra sem lesz időnk, hogy levegőt vegyünk, máns ránk zúdítja utasításait, miszerint minél előbb fel kell vennünk a kapcsolatot a paplovagok vezetőjével, hogy megszerezhessünk tőle valami nagyhatalmú varázstárgyat, mely az egyetlen módja az Alvó kiűzése felébredt sárkányok megállításának.

Csakhogy a paplovagok is titkos küldetésben járnak itt, így aztán érthető, hogy nem engednek be akárkit privát termeikbe, kénytelen leszel valamilyen módon megközelíteni befolyásodat, hogy hajlandók legyenek fogadni.

EDVET FIZETSZ, HÁRMAT HAPSZ. Hírnevet háromféleképpen szerezhetsz: vagy a kikötőváros tisztos polgárává válsz, és beállsz a milíciába, ahonnét idővel felküzdehet magad a lovagok soraiba, vagy Innos istenség hírnökévé, tűzmágussá képzéd ma-





gad, azoknak ugyanis senki sem mer parancsolni – kivéve a fejlebvalóidat, azoknak ugrálhatsz, mint a hüsvéti nyúzi.

A harmadik lehetőség picit kacifántosabb: a lázadók seregébe kell befurakodnod, ahol régi szövetségeseid, Lee próbálja féken tartani az embereket. Szerencsére a fickó a „tisztességes haramiák” fajtájából való, nem akar ő ártani senkinek, csak biztonságban akarja tudni embereit. Ezért hajlandó egységet kötni a lovagokkal, így közvetve közel kerülhetsz saját céloddhoz is.

Mint látható, mindhárom út erősen eltér a többitől. Még a közös küldetések legtöbbje is többféle megközelítési módot igényel attól függően, épp kinek akarsz kedvezni. Banditaként megpróbálhatsz jó viszonyba kerülni a helyi tolvajokkal, vagyis a kirabolt árusok helyett inkább tettestársaidnak segíthetsz lelépni a szajréval, vagy épp ellenkezőleg, vezetett bűnüldözésbe kezdhetsz még azt is letartóztatva, aki véletlenül rátűszent az előtte állóra.

Vagyis a lehetőségek bősége, éppen ez az, ami kiemeli a Gothic 2-t a tucatjátékok közül.

HELLEM A SZERENK ÉS A FÜLNEK. Ám ne gondoljátok, hogy a készítők megelégedtek az izgalmas történettel – elmúltak már azok az idők, mikor a látvány háttérbe szoríthatott a belső értékkel szemben.

Noha nem ez a játék lesz a Doom 3 legnagyobb vetélytársa, bőven akadnak benne szemet gyönyörködtesd jelenetek: A vízfelszínen kivehetjük az égen úszó felhők tukorképét, fák lengedeznek a szélben, sűrű aljnövényzetben gázolhatunk, szemünkbe süt a lemenő nap sugara, zöldes gáz szivárog a mocsaras területekből, szentjánosbogarak lámpáskái világítanak az erdei félhomályban... Minden hemzseg az élettől, mintha valóban a természetben kirándulnánk.

Bár játék közben általában minden figyelmemmel az adott feladat megoldására koncentrálok, ez esetben rohangászás közben meg-megálltam, hogy megcsodáljam a szakadékon átvélő kötéllétről a mélyben hömpölygő folyót, a dzsungelszerű erdő lombjain át-szűrődő fénycsíkokat, a kaszálni dolgozó parasztok munkálkodását, a pirosiámpás ház látnyalnak elbűvölő hastáncát. ;)

És mindebben a legszebb, hogy eközben a stílus semmit nem változott az előző részhöz képest, a fejlődés nem járt gyökeres változással. Olyannyira igaz ez, hogy a mindkét részben egyaránt megtalálható területek majdhogynem teljes egészében megegyeznek, legfeljebb itt-ott kicsit ritkásabban állnak a fák (hála a favágóknak), vagy sűrűbben hevernek a le-mészárolt kereskedőkaravánok (hála az orkoknak). Nagyon helyes! Elvégre hiába teltek el idekint évek, ha a történetben alig pár hét a különbség.

A hatást a hangok teszik tökéletessé. Miközben az erdőkben, mezőkön bolyongunk, egyetlen pillanatra sem hallgat el a madarak csivélése, a tücskök cirli-

pelése, a békák brekegése, ám a zajok hirtelen elcsitulnak, amint veszedelmes, haláljárta vidékre érünk, csak olykor hangzik fel a holók rikácsoló kiáltása kísérteties feszültséget teremtve.

Mikor aztán csatára kerül a sor, pergő zene zendül fel, és összecsapó fegyverek, horkantások hangjaitól lesz zajos a környék. (Lehet, hogy ez az emberek többségének nem sokat jelent, de szerintem eddig ebben a játékban a leghatározottabban a hüvelyéből kiszaladó kard szisszenése.)

HEZELÉSI ÚTMUTATÓ.

A Gothic első részének egyik gyengéje az irányítás volt. Nem mintha túl lett volna bonyolítva, de kissé nehézkes volt megszokni. Azután persze már nem okozott sok gondot, de lehetett volna még finomítani rajta.

A harc például sok türelmet és koncentrációt igényelt, mivel rá kellett érezni a megfelelő időzítésre. A módszer abból állt, hogy a támadás gomb nyomva tartása mellett az iránybillentyűkkel különféle vádásokat indíthattunk el. Ezeket kiinduló és végpontjuk szerint össze lehetett kötni gyors kombinációkat alkotva, de ha a támadások túl gyorsan vagy túl lassan követték egymást, netán az izgalom hevében rossz gombot nyomtunk le, megtört a lendület, és pár pillanatra kiszolgáltatottuk magunkat a rípositoknak.

Ez most se sokat változott, bár az egyszerűsítésre tett igyekezet érzékelhető. A helyzet annyiban más, hogy most több billentyű használatára van szükség, ha minden lehetőséget ki akarunk használni a támadások során. Külön gomb van a két oldalirányú vádásra, van egy a hárlásra, eggyel váltogathatjuk, melyik ellenfél felé forduljunk, és végül maradt a fő billentyű, melynek ismételt nyomkodásával végezhetjük el a kombinációkat.

Bár ez bonyolultabbnak hangzik, mint a régi módszer, hisz a lépékedés mellett még négy másik gombot is kezelünk kell, valójában sokkal kevesebb gondnal jár, mivel az adott csata során általában egyfajta stratégiát kell csak alkalmazni, nem változtatunk a lehetőségek közt: Vagy igyekezzünk távolról levágni az ellent, vagy gyors sorozatokkal szorítjuk hátra, majd hátraugorva elkerüljük ellentámadását.

Véleményem szerint az új játékosok sokkal könnyebben elsajátíthatják ezt a fajta kezelést, legfeljebb a régi motorosok morgolódhatnak a változtatások miatt. Ám erre semmi szükség, ugyanis a játék beállítások közt szabadon lehet váltogatni az új és a régi irányítás között, így a megrogzított mazochisták (mint amilyen én is vagyok) bármikor visszatérhetnek a megszokott módszerekhez.

A SZEREJPÁTÉN SZEREP RÉSE

Eddig írtam már a történetről, az akcióról, ideje szót ejtenem a karaktertulajdonosságokról és a fejlődésről is.



A szerepjátékok talán egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy a játékos tetszése szerint alakíthatja hőseit, a legrészletesebbnek ítélt képességeket növelve, a kevésbé fontosakat hanyagolva. Ez nagyfokú szabadságot nyújt, és változatossá teszi a játékmenetet, ugyanakkor a rosszul megalkotott szabályrendszer tönkretelheti az egész élményt. Hányszor találkoztunk már olyan programmal, melyben a képzettségek és fő tulajdonságok kapcsolata szinte teljesen áttekinthetetlen volt, vagy a növekedés léptékének rossz beállításából adódóan nem volt eléggé szembetűnő a változás, ezáltal a szintlépés kiábrándítóvá vált. Jelen esetben egyik gondtól sem kell tartani, a fejlődés egyszerűbb már nem is lehetne, és a különbségek is hamar érzékelhetők.

Hőscsint mindössze három főtulajdonság határozza meg: Erőre a közelharcú fegyverek használata során van szükség, ügyességre az ljakhöz és a nyílpuskákhoz, mannára a varázslatokhoz. Emellett akad pár százalékos formában megadott képzettség is, melyek harci és egyéb csoportokba sorolhatók. A közelharcú fegyverek értéke főként a kritikus sebészek gyakoriságára van befolyással. Kritikus sebés esetén a fegyver által okozott sérüléshez hozzáadódik a karakter ereje, így az ellenfélben lényegesen komolyabb kárt szenved. Emellett még valamelyest hatással van a kombinációk gyorsaságára és hatékonyságára, mivel bizonyos időközönként fejlettebb támadási módokat tanulunk meg.

Itt még fontos megjegyezni, hogy az egykezes és kétkézes fegyverek használata csak párhuzamosan fejleszthető, vagyis sokkal költségesebb a többi képzettségéért. A távolsági fegyverek minden esetben kritikus sebést okoznak (itt az ügyesség a használt

változó), ám a lövedékek nem mindig érnek célt, ezért a találati esélyt kell növelni.

Ezeket kívül minden egyéb egyszer megtanulandó, öt képzettségpontba kerülő ismeret. Akadnak azonban olyanok, melyekre többször is költeni kell. Így például minden egyes varázsfüzet receptjét, az eljett vadak különféle trófeáinak megszerzését külön-külön kell megtanulni, míg ezzel szemben a zárnyitástól rögtön az első alkalommal mesteri szintre emelkedhetünk.

JÓ TANÁCS BIZONYTALANDHIAK ÉS HEZDÖHNIEK.

Mi egyebet mondhatnék még? Úgy vélem, a Gothic sorozat egyszerűségében egyszerű, kiemelkedő bajkötő mentes, hosszú időre biztos szórakozást jelentő alkotás. Persze, végig lehet rohanni rajta két-három izdadságzárú nap alatt, de ennek nincs értelme, mert a türelmetlen játékos rengeteg mókától fosztja meg magát. Nem is győzködtek titeket tovább, egyszerűen csak javasolom, hogy korra, nemre, hovatartozásra való tekintet nélkül mindenki szerezz be magának mindkét epizódot. Azoknak pedig, akik már előbbé járnak egy lépéssel, és hozzáfogtak a játékhöz, álljon itt pár tanács a kezdeti nehézségek elkerülése végett:

- Ha mindhárom lehetséges osztállyal végig akarod vinni a játékot, érdemes megfontolni minél több küldetés elvégzését és szörny kiirtását, mielőtt mesterséget választasz. Ha ezelőtt kimented az állást, nem kell az egész játékot előlről kezdeni, elég ettől a ponttól folytatni a kalandot. (Kipróbáltam, bárnt lehet győzni páncél nélkül is, csak kellő türelemre és némi taktikázásra van szükség.)

- Már az első fejezetben lehet két egykezes fegyvert találni, melyek 65-öt sebeznek, igaz, 65-es erőre is szükség van használatukhoz. Kétkézes kardra sem kell várni, abból is akad egy jófajta a fekete troll környékén valamelyik barlangban, de ennek megszerzéséhez komoly elszántságra van szükség a csontváz örök miatt.

- Az első fejezetben küldetésekkel és az összes szörny kiirtásával körülbelül tizennégy-tizenötös szintig lehet eljutni. A városi emberek ntkításával még lehet gyűjteni pár tapasztalati pontot, de ekkor persze szerel magadnak pár haragost is.

- Legtöbben negyvenes szint körül fejezik be a játékot. Mivel minden szintlépéshez tíz képzettségpont jár, ez megközelítőleg négyszáz pontot jelent.

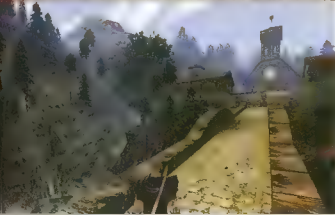
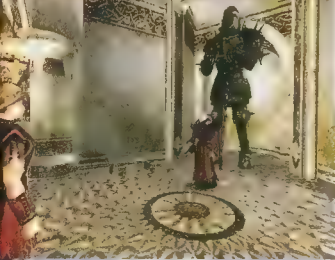
- Érdemes minél előbb elsajátítani a zárnyitás mesterességét, mert ez minimális (öt) képzettségpont ráfordítással rengeteg pénzhez és értékes tárgyhoz juttathat. Itt fontos tudni, hogy a sikeres zárnyitás során nem vesztesz tolvajkulcsot, csak a hibás próbálkozások során törhet bele a zárba. Vagyis, miután kikapaszthatad az adott kombinációt, a mentett állás visszatöltése után szabad a préda.

MESTERSÉDES INTELLIGENCIA

A fejlesztők méltón lehetnek büszké a játék mesterséges intelligenciájára. Minden lénytípusnak egységes a mentalitása, így például a farkasok falkában támadnak, és szeretnek távolról rávetődni a prédára, a dögevő madarak hangos rikácsolással próbálják elijeszteni az idegeneket, csak azután kezdenek rohamozni, míg a földikutya azonnal nekiford minden mozgó lénynek, legyen az troll vagy kisegér.

De egyéniségük nem csak a harci helyzetekre korlátozódik, némelyik lény szórakoztató preferenciarendszerrel is bír. Egyik alkalommal eltévedt farkast próbáltam levágni jó néhány ónapatkány közelében (akkoriban ezek még kihívást jelentettek), mikor az egyik rácsáló észrevett. Hamarosan társával együtt rohant felém, miközben én kétégebeesen igyekeztem minél előbb végezni ellenfelemmel. Nem sokkal azelőtt jártam sikerrel, hogy a szörnyökhöz odáért volna, ám ekkor legnagyobb meglepetésemre a patkányok nem rá vetették magukat, hanem a holttestem kezdek el falatozni.

Lábjárgégyen osontam el a közelükből hálaimát mormolva az öletgazdag programozók istenéhez. :)



- A sikeres zsebmetszésért tapasztalati pont jár. Ebből is könnyedén össze lehet gyűjteni egy szintre való, tehát a befektetés lényegében megtérül.

- A trófeák szerzését ráérsz akkor megtanulni, amikor már nem tudod mire fordítani képzettségpontjaidat. Igaz, ezáltal kezdetben pénztől esel el, ám e nélkül is bőven lesz módod harcolásra.

- Ha valamelyik kereskedő túl magas árat szab az általad áhított holmiért, lehetőség van az Oblivion varázslat bevetésére ennek megszerzéséhez. Ehhez előbb verd eszméletlenül a szerencsétlent, és lópd ki a zsebéből az árukat. (Vigyázz, meg ne öld!) Ezután a bűvigét rámondva az egészből semmire sem fog emlékezni, még ha széles vigyorral lóbárod is az orra előtt zsákmányodat. (A legjobb móka a kikötőnegyedben élő alkímista kirablása, mivel nála rögtön hat tekercs leledzik, ráadásul felelő varázs nélkül sem lesz rád dühös.)

- Ha úgy érzed képtelen vagy legyőzni valamelyik lényt, állj be egy vastagabb fa mögé úgy, hogy az pontosan kettőtök között legyen. Mivel a legtöbb szörny egyenes vonalban támad, van rá némi esély, hogy beakad a fába, és ha óvatosan felé oldalazol, előbb-utóbb elérsz arra a pontra, ahol ő nem ér el, de te büntetlenül tudod őt csépelni. Ez ugyan nem tisztességes megoldás, de olykor bocsánatos bűn, sok frusztrációtól óvhat meg.

- Csontvázak, orkok, wargok és emberek ellen a fenti módszer csak korlátozottan alkalmazható, ezek a lények megkerülik a tereptárgyakat. Ám pár ütéssel nekik is be lehet vinni, mielőtt feléd fordulnának, így legalább a kezdeményezés a tiéd lesz.

- Közelharcban a másik önvédelmi módszer a jobbra-balra csapkodás. Ezzel távol tudod tartani magadtól az ellenfeleket, és kivárhatod, míg hibáznak. Az egykezes fegyver előnye, hogy gyors, folyamatos védelmet ad, ám a kétkezesnek nagyobb a hatóköre. Hosszú távon én ez utóbbit használatát javaslom, de végeredményben minden a játékos mentalitásán múlik.

- Az elsődleges tulajdonságok közül az erőt akár százhuszas értékig is fel lehet tornáztatni a mestereknél. Ha sikerül beszerezned egy ork gyűrűt. Ez hússzal csökkentheti eme értékedet, így a tanítók azt képzik, még nem érted el a limitet. Ha csak ezután használod fel a varázsfőzeteket és egyéb permanens tulajdonságnövelő tárgyaidat, rendkívüli erőre tehetsz szert.

- Bár alapban nem elérhető, lehetőség van gyorsgombokat rendelni a varázssítalokhoz, így azok csata közben is felhívhatók. Ehhez ugyan a Gothic.ini fájlba kell belenyúlítani, de nem kell meg-



jedni, a készítők minden kapcsolóhoz elégséges magyarázatot fűztek. (A szóban forgóhoz többek közt azt is, hogy szintűk ez a játékelmény elrontásának egyik legjobb módja. Van benne valami...)

- A legjobb kardot a sárkányvadászok kapják, míg páncéltat terén a paplovagok jeleskednek. Azt gondolom, mondanom sem kell, a varázslók mely téren kimerkedők. :)

■ **BÍRO**

> ÉRTÉHELES

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékelmény	36/40
katégorián belül	14/15
összhatás	5/6

PRO minden szempontból kielégítő játék

MONTRA pár kisebb programhiba

> CD MELLÉKLET

széles háttérkép, javaslom, hogy

1. MINDEN JÁTÉKOS

> ARÉNA

Gothic	88%
Morrowind	92%
EverQuest	90%



Beleborzongok, ha felidézem, milyen hatással volt rám 1995-ben az első Tomb Raider. Korszakalkotó volt, mérföldkő, zseniálisan újszerű játék, mely létrehozta a „3rd person action-adventure” kategóriát. A sorozat immár hatodik részét kezemben tartva soha nem látott kettősséggel kellett szembesülnöm: 3 év munkájának gyümölcsét izlelgetve bizony jókora kukacokra leltem... ez kérem felháborító!

SÜTÉT FELHŐK OVÜLENEZNEK. A Tomb Raider játékok eddigi részeiben a történet akciófilmekbe illő volt, az átvezetőkből mesélt részek pedig misztikus kincsek, sírok, helyszínek köré épültek Lara egy-egy hőstettét mesélve el. A „Sötétség Angyala” azonban - ahogy azt a cím is sugallja - sokkal komolyabbra, személyesebbre vette a sztorit. A forgatókönyv rögtön a közepébe vág: Párizsban, Werner von Croy (ugye, mindenki emlékszik még rá, amint hagyta, hogy ránk omljon az a bizonyos piramis Egyiptomban?) lakásán vagyunk, parázs vitában az öreggel, melynek végén Von Croy meghal. A körül-

mények tisztázatlanok, Lara nem emlékszik semmire sem, de mivel minket látták utoljára a lakásba menni, a rendőrség üldözőbe vesz, megkezdődik a hajsz. Menekülünk kell hát, ki kell derítenünk a gyilkos valódi személyét, nyomokat kell szereznünk, amelyeken elindulhatunk, és tisztázuk Larát a vád alól.

Bizony, e „dark” hangulat elől nincs menekvés. Az első pályák rettentő nyomasztóan hatnak, hol szakad az eső, hol klauszrofóbiánk lesz a zegzugos csatamaházlatban, hol pedig borult az ég, vagy a diszkó szinorgéja próbál örületbe kergetni - elvégre Párizsban késő őszi van: az első fényugár a Louvre-ba történő betörés, ahol végre színpompás festmények és impozáns szobrok között bókálunk. A további pályák szintén fullasztók: a föld alatti ásatásból elérkezünk a csapdákkal teli tüzeltűtő Ősök Sinjához és az Évszakok Csomokába, a játék első felének legmeghatározóbb színhelyére. Ezután is a fekete hangulat dominál, a játék második helyszínén, Prágában sincs feloldozás - ide a könyörtelen tél köszöntött be.

Ez a komoly hangulatvétel a program javára válik, a történet sokkal nagyobb teret és súlyt kap, a játék nem küldetések laza halmaza, melynek keretében bejárjuk a fél világot! Immáron Larát kell megmenteni, majd pedig felgöngyölíteni a szálakat, és végznie a háttérben álló

bűnszövetkezettel. Érdekes párhuzamként megemlíteném, hogy az első mozifilmben Lara/Jolie az illuminati vámpír-klán tagjaival állt harcban, itt pedig a titokzatos Cabal vámpír-klán tagjai a főellenfelek. A mozi hatásokkal hangsúlyozandó az átvezető képsorok (a 3D motorral készítették) sokkal inkább a történetre építenek, és bőven tartalmaznak hosszabb beszélgetős részeket is. Apropos, párbeszédek! A történet folyamán nagyon sok szereplővel találkozunk, akikkel beszélgethetünk, válaszaink közül pedig választunk is (itt jegyzem meg, hogy néhány helyen rossz válaszok esetén idő előtt tűnik fel a GAME OVER felirat) mintegy bevonva a játékost a történet alakításába - ami persze nem igaz, csak jól hangzik. Halkan jegyzem meg, hogy ezt az ötletet már láthattuk a „No One Lives Forever” első részében is, és nekem ott is tetszett. Ettől az NPC-sdítlől kifejezetten olyan érzésünk lesz, mintha kalandjátékot játszanánk, ráadásul akad olyan feladat, mely tovább erősíti ezt az érzést: Bouchard keresésére indulva két szereplő közül választunk - akivel hamarabb beszélünk, az segít nekünk, és innentől fogva a menekülés is másképpen alakul (két történetfonal, két megoldási lehetőség)! Hab a tortán, hogy „bolton” is van a játékban, Rennes személyében, akinek eladhatjuk zsákmányolt tárgyait - azonban vásárolni már nem tudunk tőle. További érde-



kes designen döntés volt a pénz szerepeltetése is, hiszen nincs róla információ, milyen szerepet játszik a játékban (nekem mindig volt belőle bőven, ráadásul, amikor fizetni kellett valamért, akkor sem lett belőle kevesebb).

Összességében érződik, hogy új elemekkel igyekeztek tarkítani a már-már sablonos (kapcsolóhúzás, tárgykérés) TR-játékmenetet. A játék elején sikerült is, kár, hogy ez a törekvés a későbbiekben már inkább elcsúszott. És hogy mi a véleményem a Kurtis Trenttel vívott szömvhentelés részéről? Nekem nagyon nem tetszett, idegen testként viselkedtek a játékban – feszülten vártam, hogy végre visszakapjam Lara irányítását!

FITNESS-SZÁHHÖR. Lara a már megszokott mozgáskultúráját hozza, az animációk még folyamatosabbak és élethűbbek, mint eddig bármikor. Néhány új mozgás van: ereszcsonomára mászás és függeszakadéskból plafonra csimpaszkodásba történő átmenet. Néhány régi elem viszont elmaradt (gyertyaállás és ugrás közben megpördülés), ezzel együtt Lara kondija is leromlott. Most már csak bizonyos ideig képes függeszakadni, csimpaszkodni vagy falra mászni (ha nem bírja tovább erővel, akkor lezuhan). Igaz, hogy a játék során hősnőnk meghatározott cselekvéseiktől „fejlődik” (erősödnek a karjai, a lábai, vagy minden végtagja), és csak így „ki-combosodva” lesz képes bizonyos ajtók betörésére, te-reptárgyak elmozdítására vagy feneketlen mélységek át-szelésére.

A legszörnyűbb azonban az, hogy ezeket a mozgásokat Lara minden módon hajta végre: agilitásról szó sincs, ez valódi „idősek otthona”! Újdonságként lehet egérrel is teregetni hősnőnket, de mivel ennek használata kiszámíthatatlan (néha túl érzékenyen reagál) és körülményes, inkább maradjunk továbbra is a billentyűzetnél (konfiguráljuk át kedvünk szerint, a hátszák marad a TAB gomb). A billentyű lenyomása és a parancs végrehajtása között idő telik el, hosszú idő. Különösen bosszantó, amikor időre menő vagy nagy pontosságot igénylő mozdulatsort kell végrehajtánunk: az indirekt irányítás miatt gyakran előfordul, hogy elhalálozunk (a karakter oldalazás helyett forgott, előreugrás helyett felfelé ugrott stb.), és bizony ilyenkor elragadtatásunkban felemlegetjük a készítő családfeleit. Javaslom mindenkinek, hogy gyakorolja a lépcsőn történő forgást, én beleszédültem. Egysszóval, Lara teregetése pontatlan, lassú és körülményes (ugye az Obscura Festményt őrző szellem mindenki elsőre továbbjuttot?)! Hihetetlen, hogy némely „elem” kezelése milyen körülményes: számkombinációk beütésekkel kielépni csak az ENTER gombbal lehet, biztonsági kamera nézetből a visszaváltást csak a GUGGOLÁS gombbal tehetjük meg, arra pedig, hogy megszerzett térképeket hogyan lehet megnézni, nem sikerült rájöttöm. Ha meg egyáltalán nem lehet megnézni, akkor miért mondja Lara néhány helyzetben, hogy „itt az ideje megnézni a térképet”? Aztán itt van meg a lopakodás. Egy egész játékmódot terveztek rá – a fejlesztők megkísérelték integrálni, mint játékelemet. Kétségtelen, hogy a mozdulatsor jól néz ki,

és kifejezetten látványos, ahogy Lara egy-egy sarok mögül kúdigja a fejét, és a kamera kikémi, de abszolúte felesleges. Miért lopakodik oda valaki mögé, és próbáljam megfoglani kockáztaival ezzel, hogy megfordul, és közelről agyonlő, ha messziről biztonságosan le tudom lőni?

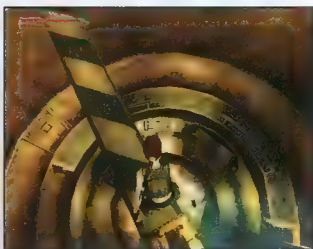
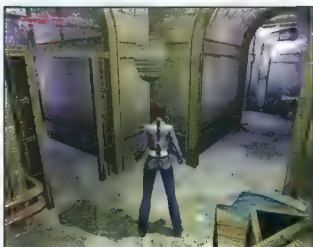
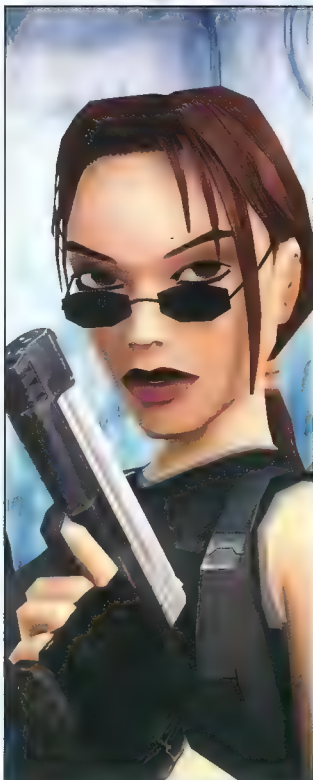
A feladatok kelőden sokrétűek (tudom, a szkeptikusok itt azt mondják, hogy a játék csak kapcsoló-húzóztatásból, tologatásból, ugrálásból, tárgymegszerzésből, lövöldözésből és irdatlan mennyiségű mászkálásból áll), a helyszínek pedig kelőden érdekesek ahhoz, hogy az irányítás szörnyű mivoltát feledtetni tudjuk. A kaland során számos fantasztikus gépezettel, földöntúli szörnyeteggel és vizuálisan elképesztő helyszínnel találkozunk, hogy tovább- és továbbhaladjunk. Vannak kifejezetten logikai feladatokra épülő pályák, akadnak ügyességi részek, és léteznek akciódús helyszínek is.

A játékos legfőbb mozgatórugója továbbra is az új helyszínek bebarangolása, az új feladatok teljesítése és a történet előregörgetése lesz.

OBSCURA FESTMÉNYEK. Az eddigi 5 Tomb Raider részben szinte tendencia volt, hogy a 3D motor a korához képest elavult. CORE-ék azonban alaposan rácáfoltak a fanyalgókra, anglicizmuskok igaz tárnázást zúdírták ránk: pixel és vertex shaderok, bump mapping, environment mapping, fog, heat haze, depth pass rendellen, anisotropic filtering, dynamic shadows és még sorolhatnám. Mindez azt jelenti, hogy megfelelő hardver birtokában az előző lehetőségek bekapcsolásával és a karakterek részletességét is maximálásra húzva a TRAO4 felveszi a versenyt korunk legmodernebb 3D motorjaival. Látszik, hogy az optimalizálásra már nem maradt idő, a nagyobb külső helyszínekben erőteljes lassulásoknak lehetünk tanúi (helyenként - pl. „St. Aicard's Graveyard” - pedig slideshow-vá válik a játék), míg azt helyszíneken gyors marad. A motor olyan esetekben is óriási FPS-vesztést produkál, amikor egy-egy effekt a kamerához nagyon közel játszdók le (robbanás, lávaforyogás, szélfújás, vízcsofogás, a szellem glow-ja stb.).

Annak ellenére, hogy a játék csak két városban játszódik, a készítő minden eddigi tapasztalataikat bevetették, hogy ismét elvarázsoljanak minket. Erőfeszítéseik sikert arattak, a területek szöges ellenétét egymásnak, a fantasztikus utazás ismét magával ragadó, a gigantikus termek és szerkezetek designja és látványa ismét elismerő csettintéseket váltott ki belőlem. Láthatóan odafigyeltek a részletekre: a szobák/takások berendezése nagyon jól összeválogatott, a termek tervezése és a csarnokok hangulata pedig teljesen egységi. Az Évszakok Csarnokában voltam igazán elégedett, ahol a négy ős-elemnek megfelelő négy óriási terem feladatait kellett teljesíteni – ezeket mindenkinek látnia kell!

Szintén nem érheti szó a ház elejét a hangzást illetően! A hangaiálmondások profizmusról tanúskodnak, akár csak a zenék és a hangeffektek. A sok szöveg és szereplő csak jól tett a sorozatnak: jól megírt, fekete humorral kacérkódó, francia és cseh akcentussal megspé-



kelt mondatok hangzanak el a szereplők szájából. A té- hangzásról az EAX 2 szabvány gondoskodik, szinte mel- lettünk csapodjék szavainkat a denevérek, és a vissz- hangzó üvöltések mosolyt dermesztenek az arcunkra. A zene mindig a pályához illő, az átvezetők alatt pedig dramaturgiailag követi az eseményeket, minden traktu- sában tökéletes munka – lassan, de biztosan 8 év alatt végre előtérbe került.

MESTERFÉL: INTOLERANCIA. A játékok akciórésszei igazán mélytűbe. A tűzharcok fikcionárius igazgatmal nem lehetnek, legközelebb ellenfelünköt olyan távolról le tudják löni, hogy visszafelé sem tud (mármmint ha löfögegyer van nála)! Ha megsérülünk, akkor pedig beugrunk a hátszákba, beveszünk egy egészen egyszerű csomagot, és folytatjuk a harcot. Ha az MI észrevenne minket, akkor is másodpercokébe telik, mire reagál – azaz reagálna -, mert addigra már telenyomtuk ölömmel. Akadnak karakterek, akik közelharci fegyvert viselnek, rajuk még a löszert se pazaroljuk, egyszerűen csak rohanjunk el mellettük! Nem lett ez így túl egyszerű, mellesleg nagyon debil, kedves CORE?

Egyéb csúnya hibák is felütök a fejüket a játékokban, címzavarak megemlítendők őket. A zökkenőmentes kamarakélezés továbbra sem megoldott – a fix nézetekből pedig az irányítás teljesen megváltozik, az irányok felcserelődnek. A szereplők néha még mindig képesek átlátni a falon vagy belemászni a tereptárgyakba. Néhány helyszínen a játék töltés közben kádok Windows-ba. A puskák nem látszik Lara kezében. Némely konfiguráción a játék nem juttat le a rendeltet (FMV) videójeleket.

Igaz, hogy létezik már javítás, mely a bajok nagy részét orvosolja, de egy ilyen patinás sorozat, egy 3 évig készülő játék nem tartalmazhat ilyen hibákat!

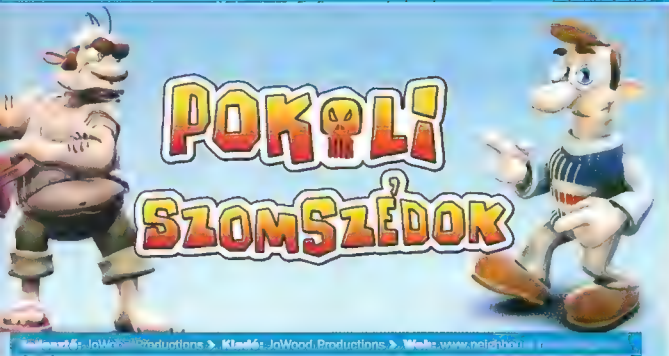
EN-CORE. Succésszerűen francián annyit tesz: „tovább”, egyben utat arra, hogy most nem kell 13 évet várnunk az újabb részre, hiszen a CORE egyszerre kell újabb Tomb Raider rész elkészítését kezdte el: a sorozat ismét visszazakaryarodik gyökereihez, jön Egyiptom és az egzotikus színhelyek. De hogy milyen sikerrel? Sok függ attól, hogy a fejlesztő tanult-e a TRAdO hibáiból, és végre rászánja magát az irányítás megreformálására. Addig is kalandra fel: vár már Prága vége és a Monstrum, a következő számban a végvártársznál újra találkozunk!

A játék a megjelenése után azonnal betört az eladási listák élmezőnyébe, és várhatóan ott is tanyázik pár hónapig. Valószínűleg csak Angliában eladnak annyit TRAdO játékok, amennyi visszahozza az irratlan hosszú fejlesztésre és a tömörked marketingre költött pénzt.

DAIRY

➤ ÉRTÉKELÉS





„Kezdődjön hát a show! Woody éppen belép a mit sem sejtő szomszéd lakásába. Emlékeztetőül az adásba most bekapcsolódóknak, Woody pokoli szomszédjának lakását technikusaink tucatnyi rejtett kamerával, mikrofonnal szerelték fel. Woody tehát a szomszéd tudta nélkül garázdálkodik a lakásban, ahol hamarosan az Önök szeme előtt kergeti örületbe ezt a fickót. Közben Woody elküldött néhány dolgot a fürdőszobában, mialatt a szomszéd békésen kávézgat a konyhában. Óvatosan beoson a nappaliba, majd az edességet kicseréli a fürdőkristályokkal. A szomszéd pedig már jön is. Woodynak éppen hogy sikerült kiosonnia, majd elrejtőznie. Mi lesz még itt?! Sokan kérdezik, de biztosíthatok mindenkit, én sem tudom, mi fog történni. A fülembe csak különböző csengőhangokat játszanak be, azt nem, hogy mi fog történni. De lássuk csak: a potrohos szomszéd bedob egy párat az edességes tából. Már vörösödik is a feje! Jól felfordulhatott a gyomra a fürdőkristálytól, mert a farát fogva már ront is a fürdőszoba felé. Hopp, mekkorát tanyázott. Szinte ráfeszült a padlóra. Hiába, a jó öreg szappanos trükk nem vall kudarcot. Dühösen feltápázkodik, és ráveti magát a klotyóra. A klotyópapírtól eldugult szerkezet látványa azonban már kirobbanóvá fokozza idegállapotát. Woody csínyei bejöhettek, a műsor nézettsége nagyot ugrott, mi kell még?”



A JoWood legújabb házi fejlesztése egy kissé perverz valóságshow-ban való aktív részvételt kínál.

Woody, az általunk irányítható főszereplő megelégtette a sokak számára ismerős jellemzőkkel rendelkező pokoli szomszéd ténykedését. Ő az, aki nem bírja sző nélkül megállni az utcán játszó gyerekeket, aki távcsővel kukkolja a szomszédokat, aki késő délután áll neki zajosan barkácsolni. Minden hangos rendezvényen felháborodik, de teljes hangerővel nézi a meccset, rendszeresen fűlértéren zongorázik és képes a teraszon szalonát sütni. Egy ilyen alak megleckéztetésének nemes feladata vár tehát Woodyra, aki csupán két nehézséggel néz szembe. Az egyik gond akkor következik be, ha a szomszéd rajtakapja a lakásában, aminek nyolc napon túl gyógyuló következményei vannak. A műsorszerű folytatásának másik akadály a alacsony nézettség lehet, amit a rekeszismok alapos tornáztatásával lehet emelni.

Ha egészen pontos képet akarok festeni a játék hangulatáról, akkor meg kell említenem a Reszketsek Betörők filmeknek hátra, fejbe sújtó, olykor



igen kemény poénjait, valamint a Beavis & Butt-head-életérzést. E két alkotással rokon humorral találkozhatunk a játéknak teret engedő lakás nyolc helyiségében. Különböző csapdák állításával és csínyek elküvetésével a játék célja és egyben fő jutalma a szenvedéseket átélő szomszéd látványa, amint fájdalmas élménybe keveredik az árammal, a sikos padlóval, a méhkással és Woody egyéb ténykedésével.

Aki már játszott hagyományos kalandjátékokkal (LucasArts, Sierra), az már mindent tud is a játékménetről, amely kimerül a tárgyak felszedésében és megfelelő helyen való használatukban. Ha éppen nem használunk semmit, vagy nem a megfelelő időben, akkor Woody meglepőzése sokat segít, hogy kitaláljuk a csínyített mikéntjét.

A Pokoli Szomszédok, amint a cím maga is sugallja, magyar kiadása a játéknak, valamennyi pontján magyar szövegekkel. Tekintve, hogy ez még nem teljesen megszokott, érdemes dicsérettel illetni a fordítást végzőket. Az egy-két gépelési hibától eltekintve jó hangulatú, a fordítás ízletis mentes magyar nyelvű programot vehetünk kézbe nekik köszönettel. A Pokoli Szomszédokról szinte csak jót lehet mondani, hiszen a poénos és tökéletes animációk mellett rajzfilm-jellegű háttér és változatos hangeffektek teszik igen szórakoztatóvá a játékot. Hiányossága mindössze a rövid játékidő. A három adásidény összesen 14 „pályabóli” áll, melyek időkorláttal is átlagosan mindössze hat percesek. Ha beleszámoljuk a gyakorlókat és a rendkívül könnyű feladatokat jelentő tárgy-tárgy összepótlgatásokat is, legfeljebb négy óra tiszta játékidőt kapunk. A címben szereplő többes szám is pusztán általánosított jellegű, mivel egyetlen szomszéd egyetlen lakásában zajlik a móka. Mindez azonban nem csorbitja az eredeti ötletből született játék értékét, melynek végén hátradőlve elmondhatjuk: ez jó mulatság, gyerekláték volt!

■ LAZI

> ÉRTÉHELES



PRO magyar kiadás > egyszerű kezelése > meg a szomszédasszony is e-boldog > vele > nagyon álcsony

KONTRA nagyon könnyű > beároltított játékmén, nem-ostyón > ajajajajaj > a ajajajaj csak Pokoli Szomszéd!

> **ÖSSZE**

Összesen: 74% (74%)

Összesen: 16% (16%)

Összesen: 100% (100%)

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Fejlesztő: Blizzard > Kiadó: Vivendi Universal > Web: www.blizzard.com

Kiegészítőt készíteni egy már meglévő játékhoz meglehetősen egyszerű feladatnak tűnik. Nincs más dolgunk, mint kibővíteni a meglévő történetet, összeűtni valami izgalmas hadjáratot, megspékelni az egészet néhány új egységgel és varázstárggyal, és az aranybánya máris mehet sokszorosításra. Sok cég gondolkozik így, és sokkolja őket a hír, miszerint a kutya sem veszi az ilyen kiegészítőket. Szerencsére van nekünk egy Blizzardunk is, mely meglehetősen régóta van már a szakmában (viszont meglepően kevés játékot készítettek eddig), de még soha nem panaszkodtunk egyetlen kiegészítőjükre sem. Időt és pénzt nem kímélve olyan produktumokat tettek le az asztalra (Brood Wars, Lord of Destruction, Hellfire), melyek még az alapjáték megjelenése után is arra ösztönözték a rajongókat, hogy ismét elővegyék, és végigjátsszák az adott programot. Nincs ez másképp a Frozen Throne kiegészítővel sem, a blizzardos fiúk ismét nagyot domborítottak, nem pocskolták el az egy év fejlesztési időt.



AZOK AZ ELVÁRATLAN SZÁLAK! A Frozen Throne története közvetlenül Archimond és a Burning Legion bukása után indul. Az orkok, emberek és éjtündék szövetsége viharos gyorsasággal bomlik fel, a közös ellenség eltűnésével fellángolnak a régi ellentétek, és úgy tűnik, az egykori szövetségesek hamarosan egymás nyakának ugranak. Arthas herceg és a démonvadász Illidan szabadon garázdálkodik, senki sem látta őket a démonvezér bukása óta. Illidan egykori őrzője, Maiev Shadowsong azonban megszállottan kutat a szökevény után, mindent elkövet annak érdekében, hogy a renegát éjtünde visszakérüljön a cellájába. Az egykor hatalmas elf nemzetség maroknyi túlélője még bízik a Szövetség erejében, de az előítéletekkel szemben ők sem tudnak mit kezdeni. Váratlan módon azonban új szövetségesük akad az Illidan által felébresztett kígyóemberek személyében. A karizmatikus Illidan mindkét nemzetet a maga ol-

dalára állítja, és ezzel a hadsereggel vonul az élőhalott Lich King legyőzésére. Arthas herceg időközben visszatér ősei földjére, és ónhatalmúlag kikiáltja magát királynak. A démonlordok persze nem nézik jó szemmel az ifjú herceg trónra lépését, de egyelőre tehetetlenek a hatalmas erővel bíró halállovaggal szemben. A Lich King azonban fokozatosan gyengül a messiás északon, így Arthasnak hamarosan menekulnie kell. Elindul tehát a versenyfutás az idővel, ahol a tét nem kevesebb, mint az élőhalottak felett gyakorolt hatalom megszerzése.

ÚJÍTÁSON BLIZZARD MÓDRA. Lassan közhely lesz már, de ettől függetlenül igaz, a Blizzard annyi újdonságot pakolt ebbe a kiegészítőbe, hogy más fejlesztőknél abból bőven kijönne akár több játék is. Először is itt vannak a hadjáratok: három teljesen új, összefüggő küldetössorozatot kapunk. Ahogy ezt a Warcraft III-ban megszokhattuk, csak

úgy játszhatjuk le az egyes részeket, ha az előzőt már teljesítettük. A történet teljesen összefügg, gyakran előfordul, hogy korábbi szövetségeseink ellen kell a későbbi küldetéseknél harcolnunk, sőt az sem szokatlan, ha az előző hadjáratban dédelgetett hőst kell hidegre tennünk. Az éjtündékek kezdünk, ezután jönnek a blood elfek, és a végére maradt az élőhalott horda Arthas herceggel. Az orkokat szándékosan nem erőltettük bele a történetbe, róluk külön hadjárat szól, mely kicsit előtérbe szorított. Itt ugyanis a stratégiai rész teljesen kimaradt, megmaradt viszont a Diablóra emlékeztető akció-RPG rész, amelyben két hőssel és az ideiglenesen hozzájuk csapódó zsoldosokkal kell teljesíteniünk az előírt küldetéseket. Nézzük akkor fajokra lebontva, mivel is rukkolt elő a Blizzard.

Night Elf. Mint minden faj, ez is gyarapodott egy új hőssel, nevezetesen a Wardennel. Meglehetősen erős karakter, okosan használva a varázslatait

komoly tényezőz jelenthet a csatákban. A törekény éjtündék új szövetségésre tettek szert a hegyi őri-ások személyében. Ezek a brutális, de jó szándékú behemótok meglehetősen lassúak, de iszonyatosakat képesek ütni, és ráadásul még a fákat is kicsavarhatják a helyükről, hogy aztán fegyverként használják azokat. Az éjtündék másik új lény a Faerne Dragon, mely igazából csak a mágiahasználók ellen hatós. Mágiajával nem sebezhető, viszont képes az összes varázstudót támadni. Az első támadás után képes dimenzióslókat váltani, így a második lövedék vagy ütés már nem találja a helyén. A hadjáratok sorában igazából csak egy küldetésben kapott szerepet.

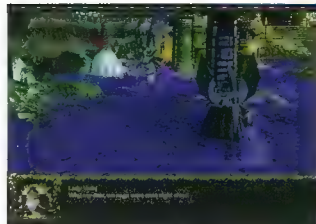
Emberék/Blood Elves. Az emberi faj igazából csak másodhegedűs szerepet kapott, új egységekkel az elf tülilólok gyarapodtak. A hősük nagyhatalmú varázsló, ő a Blood Mage. Nem harcos típus, viszont tüzalapú varázslatai nagy hatékonyak. Különösen főnixmadár-megidézése hatékony (bár azt azért hozzá kell tennünk, hogy ezt az Age of Mythologyban tavaly már láthattuk), a megölt tüzmadárból kis idő elteltével új Főnix kel ki, nincs más dolgunk, mint megvédeni a tojást a támadásoktól. A Faerne Dragonhoz hasonlóan az elfek Spellbreaker harcosa is a mágiahasználók ellen lett kifejlesztve. Teljesen immúnis a mágiaira, képes átvenni az irányítást a megdézett lények fölött, sőt még az ellenfél pozitív mágiait is képes ellopni, és átadni azt a saját társainak (ugyanazt teszi a negatív varázslatokkal, azaz a különbséggel, hogy ott a saját egységekről rakja át az ellenfélre). A másik új egység a Dragonhawk Rider, ez a légi alakulat kifejezetten a bázisvédelmek semlegesítésére, illetve az ellenfél légierije ellen lett létrehozva. Cloud varázslatával képes mágikus ködbe burkolni a támadó tornyokat így semlegesítve azok

tüzerejét. A második varázslatával mágikus béklyóba veri az ellenfél légi egységeit, így a földiek is képesek őket támadni.

Élőhalottak. Talán az undeadek kapták a legjobb új hőst a Crypt Lord személyében. Ez a hatalmas bogár iszonyú erős, és szinte áthatolhatatlan páncélzattal lett felvértezve. Leghatásosabb varázslata a sáskajárás, mely az összes környező ellenfelet sebz. Új egységük az Obsidian Statue, mely képes regenerálni a környezetében lévő egységek élet-és varázserejét (egy fejlesztés segítségével átalakíthatjuk repülő egységgé, mely a Destroyer nevet viseli). Az elfekhez hasonlóan ők is megkapták a jég-torony-védelmet.

Orkok. Igaz ugyan, hogy a történetből kimaradtak, de ettől függetlenül nem maradtak hős és új egységek nélkül. A troll Shadow Hunter az akció-RPG részből ismerhetjük, nekem különösen a gyógyító hulláma jött be. Itt is két új egység kapott helyet: a Bat Rider és a tauren Spirit Walker.

Mind a négy faj egységesen kapott egy új épületet, nevezetesen a varázsboltot, ahol a hősök vásárolhatnak különféle mágikus eszközöket. A legtöbb tárgy mind a négyféle boltban megtalálható, de lesznek olyanok is, melyeket az adott faj érhet el (ivory tower az emberek, ceremonial skull az élőhalottak esetében...). Újdonság továbbá a flottilla megjelenése, ezt nagyon hiányoltuk a Warcraft III-ból. Építeni ugyan nem tudunk hajókat, de a goblin kikötőkben bérelhetünk szállítóhajókat, fregattokat és csatahajókat. A hadjáratokban ugyan nem szerepel, de a többjátékos részben feltűnik a fogadó, ahol öt semleges hőst bérelhetünk fel. Ezek a hősök pénzért bárkihez elszegődnek, ütőképes kalandozó csapatokat állíthatunk össze belőlük. A zsoldos hősök mindegyikét megtaláljuk a hadjáratok-



ban, ott szervesen beépülnek a történetbe (a részeseges panda, a naga boszorkány, a felkör-ogre vadak ura, a démon és végül az élőhalott tünde ranger). Számos új fejlesztés is helyet kapott a ki-egészítőben tovább mélyítve ezt a remek játékot. Maga a stratégiai rész igazából nem sokat változott, nagyon odafigyeltek viszont arra, hogy a négy faj egyensúlya ne boruljon fel. Új elemként jelentek meg a rúnák, melyek felhasználásával a környéken lévő összes egységen pozitív hatást érhetünk el. Nagyon bejött a Blizzardnak az a felfogása, miszerint nemcsak az alapfajok kaptak helyet a játékban. Ilyen alfaj a kígyóemberek klánja, ők igazából az elfek víz alatti megfelelői. Több küldetésben irányíthatjuk őket, a végére egészen szimpatikusak





lettek. A küldetések is profi módon lettek felépítve: számtalanszor előfordult, hogy az addig halálos elenség szövetségesként tűnt fel a későbbi küldetéseken.

Rengeteg opcionális küldetés is helyet kapott a hadjáratban, ezek teljesítése nem kötelező, viszont nagymértékben megkönnyíti a feladatunkat. Ötletesen lett megoldva a varázstárgy-rendszer is, gyakran komoly fejtörést igényel, hogy érdemes-e lecserélnünk a már meglévő eszközeinket (a megunt varázstárgyainkat a mágusboltokban akár el is adhatjuk).

A KÜLSŐSÉGEK: GRAFIKA, ZENE, HANG. A Warcraft III kinézetét illetően alapszinten változatlan maradt, néhány új grafikai elemmel bővült csak (pl. az elszültyet város...). A Blizzard a fotorealizmus helyett inkább a rajzfilmszerű megjelenítés felé ment el (ez jól látszik a World of Warcraftban is), ami szerintem egyáltalán nem jelent hátrányt. A karakterek közeledő még mindig eléggé elnagyoltak, de az összehatás annyira tökéletes, hogy néhány óra játék után már észre sem vesszük (ráadásul így még a szerényebb gépeken is tökéletesen fut). Profi módon lettek összevágva a saját motorral elkészített küldetések közti animációk, de igazán az

intro és a végző animáció lett szenzációs. Ismét nem kellett csalódnunk a Blizzard animátoraiiban, hozták a szokásos szintet.

Csak jót mondhatok a zenéről és a hangokról is, bizonyos küldetések alatt olyan fantasy beütéssel bír a muzsika szól, hogy akár önállóan is megállná a helyét. Dicséretet érdemelnek a szinkronszínészek is, az összes ismert szereplő hangja megmaradt, de az újakra se lehet egyetlen rossz szavunk sem.

VÉGZŐ. Az egyjátékos hadjáratban összesen 22 küldetést játszottunk végig (ez igazából kicsit több, mivel az előhalottak hadjáratának hetedik küldetését három különálló részre bontották), ehhez jön még hozzá a titkos pálya, valamint az ork küldetés. Időben ez legalább 20-30 óra tiszta játékidót jelent (persze csak normál fokozaton; aki igazán nagy kihívásra vágyik, az kapcsolja fel hardba). Az ork részt végigjártva meglepve vehetjük észre, hogy itt bizony egyáltalán nem lett befolyás a történet. A fejlesztők két ingyenesen letölthető részt írtak, melyben az elkezdett sztori tovább folytatódik.

A Frozen Throne jó példa lehet minden fejlesztőnek, hogyan is kell prezentálni egy kiegészítőt. Az



ára kicsit borsos (nagyjából 25%-kal magasabb, mint a többi kiegészítőnek), de a pénzünkért ebben az esetben minőséget kapunk. Gratulálunk Blizzardnak, ez szép munka volt, reméljük, hogy még sok hasonló kiegészítővel örvendeztetitek meg az RTS-rajongókat. ■ **Mecsv**

> ÉRTÉKELÉS

92%

grafika	20/25
zene, hang	14/15
játékmeny	38/40
kategória-beli összehasonlítás	15/15
összesítés	5/5

PRO Hamisítatlan Blizzard kiegészítő, közel 30 óra tiszta játékidó, magával ragadó történet

HONTRA Kicsit kopottas grafikus motor, sokat kell várni a következő kiegészítőre

> CD MELLÉKLET csalás hátterkép

> MINIMUM GÉPIGÉNY

Pentium AMD 400 Mhz 128MB RAM, 1.3 GB HDD

> ARÉNA

Lord of Destruction	90%
Heaven	88%
Blood Wars	93%





Feljesztő: Strategy First > Kiadó: Strategy First > Web: www.strategyfirst.com

Megszokhattuk már, hogy szinte az összes nagyobb játék a megjelenést követő egy éven belül kiegészítő lemezzel bővül. Szerencsés esetben ez jelentősen kibővíti az eredeti történetet, új hadjáratokat hoz be, új egységekkel, hősökkel és tárgyakkal. Gyakran előfordul azonban, hogy a kladót csak a bevétel érdekli, minimális módosításokkal dobja placra a küldetéslemez a lehető legrövidebb időn belül. Ez történt a Disciples 2 első hivatalos bővítésével is, a két új hadjáraton kívül szinte semmit sem kapunk.

Az új hadjáratok azonban nem biztosítottak volna elegendő vásárlót, ezért valamelyik okos marketingszakember kitalálta, hogy a kiegészítőhöz adják oda az eredeti Disciples 2-t, így azok a játékosok, akik valamilyen oknál fogva lemaradtak az alapjátékáról, szintén élvezhessék a kiegészítőt. Ez így rendben is lenne (hiszen kb. 5000 forintért a miénk lehet az alapjáték és a kiegészítő), viszont valaki azt is kitalálta, hogy a tervezett kiegészítőt vágják ketté, vegyék szét a jó (emberek, törpök) és a rossz (démonok, élőhalottak) oldalát. Így jöhetett létre az az érdekes helyzet, hogy júniusban ki-

jött a Guardians of the Light, majd rá egy hónapra meg a Servants of the Dark. Azt persze már mondanom sem kell, hogy a második kiegészítő is tartalmazni fogja az alapjátékot. Aki tehát szereti a stílust, és volt olyan botor, hogy megvette egy évvel ezelőtt a Disciples 2-t, az most három alapjáték boldog tulajdonosa.

A kiegészítő két aprócska hadjáratot tartalmaz, mindkettőben három-három pálya található. A küldetések meglehetősen nehezek, 10-es szintű importált hős nélkül nem is lehet nekivágni. Szerencsére a fejlesztők gondoltak azokra is, akik még nem játszották végig a Disciples 2-t, a Guardians of the Light CD-jére felpakoltak 12-es szintű hőseket (tárgyak nélkül), ezeket betöltve bármelyik kiegészítő hadjáratot elkezdhetjük.

A kerettörténet meglepően jó lett, szinte letehetetlen abbahagyni. Még normál nehézségi fokozaton is nagyon húzós, főként a semleges szörnyek erejét turbózták fel. Gyorsan felejtsük el az alacsony szintű orkokat és farkasokat, itt bizony nem ritka a 20-as szintű ellenfél, ezeknek csak magas szintű partival érdemes nekimeenni. Sajnos nincs új saját egység a kiegészítőben, meg kell elégednünk az eredeti lényekkel.

Nincs sok változás a grafikában sem, mindössze néhány új harci hátteret kapunk, illetve a fővárosokon végeztek némi fazonigazítást. Újítás viszont

a nagy felbontás bekapcsolásának lehetősége, most már akár 1280*768-ban is élvezhetjük a játékot. Újdonság továbbá a harc azonnali lebonyolításának a lehetősége is. Ezzel a hosszadalmas harcokat azonnal lezavarhatjuk, bár készülünk fel arra, hogy a gép nem mindig a legjobb döntéseket fogja meghozni. Különösen bosszantó ez a fővárosok ostromakor, amikor nyerő csapattal támadjuk meg az Őrzőt, de a gép mégis úgy értelmezi, hogy neki el kell menekülnie a várból.

A kiegészítő 2.0-ás verziószámmal került a boltokba, mely tartalmazza az eddigi összes javítást, de már rögtön a megjelenés után két nappal megjelent a 2.01-es patch, mely orvosolt egy rendkívül csúnya hibát.

Sajnos a kiegészítőben nem egészen azt kaptam, amire számítottam, így kicsit csalódott vagyok. A Guardians of the Light igazából azoknak csemege, akik nem játszottak az alapjátékkal, ők ne hagyják ki, a többiek inkább barátkozzanak a Frozen Throne-nal.

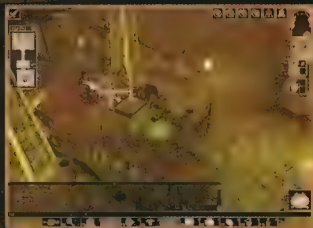
Mocsv

> ÉRTEKELES





SHADOWS of UNDRENTIDE



DEJA VU. A Shadows of Undrentide története Neverwinterből keletre, Hilltopban kezdődik, ahol távol a világ zajától, a kicsit rideg és kopár vidéken Drogan, a törpe mágus oktatja gondosan tanítványait. Ám egy napon a koboldok megtámadják és kirabolják az iskolát, ráadásul az öreg mester súlyosan megsebesül. Itt kapcsolódhatunk be a történetbe, ahol „kiválasztott” tanítványként indulhatunk útnak, hogy visszaszerezzük az ellopott ereklyéket, és nyomába eredjünk a felbukkanó rejtélynek, amely az Anouroch sivatagon át egy elveszett városig vezet el minket.

A körülbéli 20-30 játékorát felölelő történet jóval kidolgozottabbra és szórakoztatóbbra sikerült, mint az alapprogramé, bár jómagam (sokatokkal ellentétben) a linearitáson kívül abban sem találtam kivetnivalót.

Tehát a méreteit tekintve a SoU nagyjából XL-es hivatalos modul, és ezt az asszociációt erősíti meg az is, hogy a sztori nem folytatása az előzőnek, így családni fognak azok, akik kedvenc, magas szintű kalandozójuknak keresnek új kalandot, kihívást. (Ráadásul a várakozásokkal ellenkezően a szintthár sem emelkedett.)

Ritka az olyan szerepjáték, amelyik egy éven át előre tudja tartani a játékos-társadalmat érdeklődését. A Neverwinter Nights ilyen. Már egy év telt el a megjelenése óta, és azóta is rengeteg ember kalandozik vele nap, mint nap felfedezve a mások által készített világokat. Jelenleg az internetről több mint 2500 Neverwinter Nights-modult lehet letölteni, melyek közül nem egyet a fejlesztők is megfigyelhetnének. És ez még csak a kezdet...

CUTLÁCSON VAGY TÖRÖKÖN? A kiegészítő három fejezetébe (pontosabban két fejezet és egy közjáték) új, kezdő karakterrel érdemes belevágni, aki a történet végére osztálytól függően kb. 12-15. szintet érhet el. A játék még mindig egyszemélyes, nincs parti, de természetesen most is találhatunk magunknak társat, és bár a választék kisebb, mégsem csalogunk, mert csatlósaink emelt szintű AI-val és új lehetőségekkel is rendelkeznek, így csapatként is megélhetők, bár

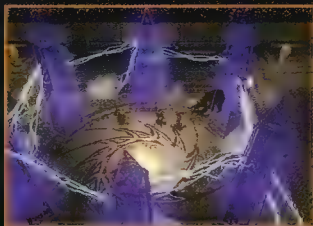
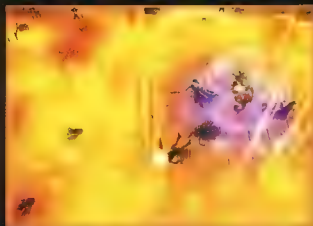


még mindig meg sem közelíti a Baldur's Gate NPC-k eredetiségének és elevenségének szintjét.

A SoU-ban lehetőségünk nyílik arra, hogy hozzáférjünk csatlósaink tárgyaihoz, ruházatához (Inventory), ami bizony nagyon hiányzott már. Szintén örövendetes, hogy beleszólhatunk abba, hogy a több-kasztú karakter például Dorna (cleric/thief) miként fejlődjön – bár szintlépésének csak irányába, részleteibe nem.

Én Xanost, a hell-oze sorbani/barbárt még nem próbáltam, ám Deekin minden bizonnyal a kalandjátékok egyik legszórakoztatóbb NPC-je, aki fajtát tekintve kobold (annak sem túl bátor), és kasztjának a bárdot sorolták ki neki. Vidám kis fickó, annyit szent, egészen sajátos életsemleléssel, ami nem csoda, ha valaki előzőleg egy sárkányt szórakoztatott dalaival. Persze az Elfelelt birodalmakban történnek különös dolgok, egy törpe druida után már nem lepődök meg semmin!

Igy aztán, bár elsőre Dorna kísért el papnőmet úján (szegény kis bárdot hamar visszavittem a karavánhoz, miután több gond volt vele, mint haszon), második nekifutásra valószínűleg olyan karakterosztályú hőst választok, aki Deekinél az oldalán „gyövezelmekedhet”, és értékelni tudja e bolondos fickó dalt.



ÚJDONSÁGOK. A karaktergeneráláskor azonnal mindenkinek fel fog tűnni az első újdonság, ugyanis a kínálatban öt újabb osztályt találunk, bár ezek egyike sem aktív alapszinten, hiszen elérésükhöz bizonyos feltételeknek (részletesen megtalálható a kézikönyvben és a karaktergenerálás kasszt-információjában is) eleget kell tennünk. Így körülbelül a 4-5. szint magasságában érhetjük el, hogy valamelyik presztíz kassztba (arcane archer, assassin, blackguard, harper scout, shadowdancer) tartozunk. A kínálat persze nem teljes, LaWMa-n a dwarven defendert, jómagam pedig a loremastert hiányoltam, no de ne mohóskodjunk, valami kell legközelebbre is.

Kaptunk számos új skilit és featot is, ám ez utóbbiak megítélését és érdemi szerepüket így első végigjátszás után korainak tartanám megítélni...

A három skill közül az appraise-t nem vettem föl, nem tartottam fontosnak, és mivel az egész játékban nem voltak anyagi gondjaim, valószínűleg jól döntöttem. A craft trap érdekes színpotot hoz a játéka, akik szeretnének csapadálítással pepecselni, azoknak feltétlenül ajánlom (ha a következő karakterem tolva lesz, kipróbálom). Jómagam nem használtam, ám Dorna rendszeresen elgurult a támadások ellen, így a tumble sem tűnik hasznoslatat választásnak.

Telén mondanom sem kellene, de kaptunk számos új szörnyet (pl. baziliskusz, gorgon, medúza), varázslatot és érdekes fegyvereket is. Ezek közül különösen érdekesek a lövedékeszerű holmik, melyekkel jól kiegészíthetjük varázslataink pelettáját, hiszen az alkimisták tűzével lángosóvát húzhatunk, az áldott vízzel élőholtakat irhatunk, a világmkövel csinos robbanást okozhatunk, hogy csak néhány példát említsék. Az alkotókedyvek, akik talán nem is játékosok, bizonyára örömmel fogadják majd a

szekresztőprogram változásait, bővítéseit. A Souban is használt terepek (romok, sivatag és téli táj) felkínálása mellett több, részletekbe menőbb és nagyobb szabadságot felkínáló lehetőséget kapnak. Hogy a szerkesztők mennyire örülnek a „varázslóknak”, azt csak ők tudnák megmondani. (Jön bátran, aki készített NWN-modult!)

ELSŐ MENETTEL. Kicsit kusza és hirtelen felindulásból elkövetett értékelés következik, hiszen csak gyorsan végigjátszottam a történetet, nem volt időm az új kassztokkal foglalkozni, és kimaradt a gonosz oldal feltérzése is, bár ha minden igaz, ezt lelkes CD-szerkesztőnk magára vállalta.

Igaz, a történet kezdete erősen hasonlít a NWN kezdeteire, de a későbbiekben már egészen más irányt vesz, és roppant szórakoztatóvá válik, a csatlósunk is szerepet kap benne. Volt olyan alkalom, hogy hangosan kacagtam egy-egy jelenet során, és bizony olyan is, amikor paráztam, mi vár rám az ajtó mögött. Nagyon tetszett a történet átírásának lehetősége, szívesen meg is írtam volna a sztorit. :)

Az akusztikai elemek igencsak feldobták a hangulatot. Profil. A károgat nagyon el vannak találva mind a környezet, mind az NPC-k terén (nem is szőve az új osztályokhoz készült hangokról), maga a zene lehetne kicsit változatosabb, abból több újat is be tudtam volna fogadni dallamokra érzékeny fülemmel.

Sok hibát a programban nem találtam, bár be kell vallanom, amit igen, az méretes bogárka volt, hiszen nemhogy nem tudtam beszélni a Master Jumperrel (mint azt sokan jelezték a NWN-fórumokon), hanem nekem ott sem volt, így aztán kezdettem újra egy jóval régebbi mentéstől. Érdekes, hogy a fejlesztők megoldásként azt ajánlották,

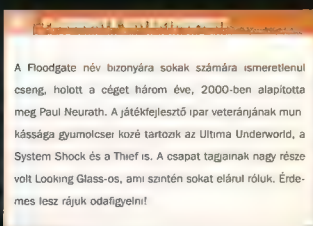
hogy akivel nem beszél, az ölje meg őt. Ezt nem is értem, hiszen semmi nincs nála, ami nekünk kell, sőt mi kell, hogy elvigyünk neki valamit, és utána segít kinyitni az ajtót... Fura.

A történetben sokkal árnyaltabb cselekvési lehetőségek vannak, mint 1. éve, és a „gonosz” karakterek is több teret kapnak, bár sok esetben bármit is választottam, a történet mindenképpen ugyanígy folytatódott, csak más volt erre az indok.

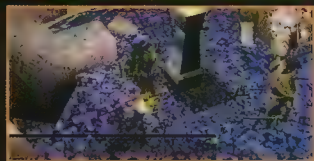
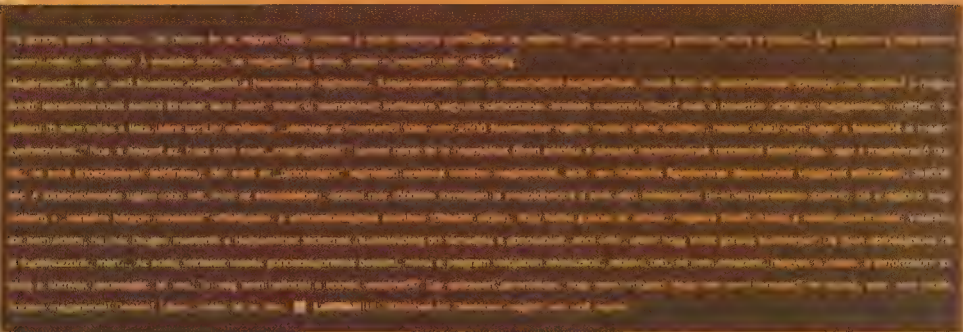
Számomra sokat dob a Soul értéke, hogy újrajátszhatóvá teszi az alapprogramot, hiszen az új karaktertervezővel abban a történetben is kalandozhatunk, így elérhetjük velük akár a legmagasabb szintet is, amire itt nem mindegyik esetében lesz lehetőség (bár lehet a zombiknál tápolni, de halósan unalmas).

Az Aurora motor változatlan – részemről elégedett vagyok a grafikával, az új szettek is jól sikerültek, de sosem vágytam nagyon csillí-villí játéokra, fontosabb a tartalom. Azért különös, hogy a szerintem viszonylag erős gépem (Athlon XP 2000+, 512 MB DDR RAM, GeForce 4 Ti4200) a kőzjátékok/animációk és olykor a nagyobb csaták is szaggattak. A kívánsi szintet kicsit még kritizálnám, a papoltva/pap párossal igazán nem sok gondom akadt, csak ott jártunk pórul, ahol esztelen módon, türelmetlenül mentem. Mivel a harcrendszer nem változott, és a kritikus csatához az üdvözlések szerzésével nyerhetünk segítséget is, aki nem akar nagyon szereplésszani, az egyszerű hack&slah stílusban is végigviheti a játékot...

Summa summarum, nekem az új kaland kellemes éjszakákat jelentett, és szívesen játszó vele újra. Akiknek az alapprogram tetszett, azok úgysem fognak gondolkodni, belekezdjenek-e, akiknek nem azok szerintem adjanak neki esélyt újra. Csak előbb mindenképpen patch-eljék te. ■ **Luv**



> KÜLVILÁGÉLMÉNY - BONDOSZKOP



Sokan, és nagyon vártuk. Egyesek némi szkepticizmussal, mások (alighanem ők vannak többségben) határtalan lelkesedéssel, most azonban mindkét tábor nekieshet az egyik legsikeresebb kiegészítő-lemeznek, mely valaha szerepjátékhoz készült - mert a játék az eltelt alig egy év alatt bizony felnőttkorba lépett. Szerepjátékból SZEREJÁTÉKká cseperedett. Lassan már nem is emlékszem azokra az időkre, amikor még többen játszottunk párhuzamosan ugyanazzal a játékkal, és nap, mint nap lelkesedve meséltük egymásnak aktuális felfedezéseinket és szebbnél szebb élményeinket. Sajnos sok, magát szerepjátékosnak vallo ember hagyta ki minden idők egyik legjobb és legsokeoldalúbb kalandját, a Planescape: Tormentet, amely mind a történet összetettségében, mind a karakterek „kihasználtságában” messze maga mögött hagyja az egyébként nem érdemtelenul magasztalt Baldur's Gate ciklust. A Shadows of Undrentide, még ha az NPC-k és a történet terén meg sem közelíti a nagy elődöt, egyvalamben talán le is kórózi azt, ez pedig maga az általunk választott szerep „ejtőszéke”. Mert ugye egyáltalán nem mindegy, hogy a buta órással (aki egyébként csak feleslegesen akart magának keríteni egy törp lányá személyében) csak hentes módjára tudunk elbánni, vagy teszem azt, versenyt iszunk vele, netán egy kiadós vacsora után belopózunk hozzá, és ellopujuk a kulcsait. Számítatlan helyzet megoldása karakterenként változik, és csak ránk van bízva, melyik utat választjuk. Jómagam a mágahasználó kasztokat szoktam fávonzálni, így aztán máguossal vágtam neki a kalandnak, még Lily kezdet síráma ellenére is (szegény, máguusként már az első labirintusokban rendszeresen elhalálozott, de hát nem is tudom, mit kerestél ott, a gnoli barlangok nem könnyűléptű tündéknek valók...), meg aztán tündésárkánya sem minden nap lehet a magamfajta halandónak. Sajnos az idő múlásával nem nő meg, pedig de jó lenne végignézni, ahogy „kis” kedvencem csillapítja az éhségét LaWMaN örögegonosz blackguardjával... Ugye, picinyem? Éhes vagy, mi? Deekin mindjárt ad neked valami finomat... és Deekin, ne kapálóz már annyit! ■ **HUNOR**



> ÉRTÉHELES

89%

36/40
kategorian belul .13/15

KONTAKT

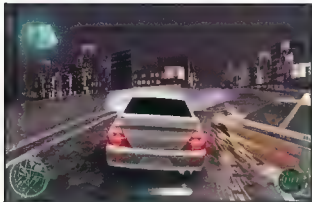
100% 100% 100%

Baldur's Gate
Planescape: Torment
Baldur's Gate

MIDNIGHT CLUB II

Menjünk az Options/Cheat Codes menüpontra, ahol a játék a következő kódokat fogadja:

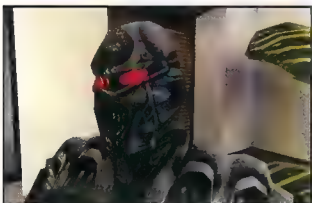
starlife	hallucinálás
howhardcanitbe[x]	nehézségi szint -1<x<10
starpower	kapunk egy löveget és nincs sérülés
leatherandlace	lőveget, rakétakilövőt kapunk és nincs sérülés
upupdowndown vagy rimbuk	arcade
	játekmodban minden város és jármű választható
grlawold	bármely város
octane	nitró
yerbamate	kortálan nitró



CHASER

Konzolra bevihető kódok következnek, amikhez a játékot „Chaser.exe -console” parancssorral kell indítani. A konzol a billentyűvel nyitható.

cht_god	isteni képességek
cht_flymode	repülés
cht_armor 100	páncéljavítás
cht_weapon [fegyver]	a megadott nevű fegyvert megkapjuk
cht_health 100	gyógyítás
cht_giveall	mindent megkapunk
cht_timescale [idő]	időugrás a megadott időpontra



PIRATES OF THE CARIBBEAN

Keressük meg a játékhoz tartozó mappát, melyben a PROGRAM és a GAMEDIR alkönyvtár is található. Másoljuk a PROGRAM\seadogs.c fájlát a GAMEDIR\PROGRAM mappába, valamint a PROGRAM\CONTROLS\unit_pc.c fájlát a GAMEDIR\PROGRAM\CONTROLS mappába.

Ezután indítsuk el a játékot, amelyben az alábbi billentyűk máris használhatók:

Y	sérthetlenség be/ki kapcsolása
U	Shotgun mód (FPS állapotban) be/ki



I	+1000000 arany
O	+50 ügyességi pont
P	minden nemzettel való viszony semleges



DISCIPLES 2: GUARDIANS OF THE LIGHT

Játék közben az enter leütésével lépünk a chat konzolba, ahol sokat könnyíthetünk a megpróbáltatásainkon néhány varázsszó begépelésével:

MONEYFORNOTHING	egy rakat pénz és nyersanyag
BORNTORUN	lépés visszavonása
HELP!	egészség helyreállítása
WEARETHECHAMPIONS	győzelem
LOSER	vereség
STAIRWAYTOHEAVEN	a vezető szintet ugrik
HERECOMESTHESUN	térkép rejtett területeinek felfedése
PAINTITBLACK	térképrészek elrejtése



WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

A párbeszédablakot kapcsoljuk be az enter leütésével játék közben. Írjuk be a kívánt kódot, majd ismét enter. Ha sikerül bekapcsolni a csálást, akkor a „CHEAT ENABLED” üzenet jelenik meg a képernyőn.

WarpTen építkezés és az egységek előállításának gyorsítása

WhosYourDaddy sérthetlenség

KeyserSoze [arany] a megadott mennyiségű arannyal leszünk gazdagabbak

LeafitToMe [deszka] lásd az előbbit

PointBreak	nincs élelemkorlátozás
ThereIsNoSpoon	kortálan manna
Motherland [faj szint]	sztintugrás
SomebodySetUpUsThBomb	vereség
AllYourBaseAreBelongToUs	győzelem
WhosJohnGalt	fejlesztés engedélyezése
IseeDeadPeople	a teljes terep felfedése
TheDudeAbides	gyors lehülés



GOthic 2

A karakterképernyőn gépeljük be, hogy: „Marvin” (vigyázat, nem Malvin!), ezután F2-vel nyílik a konzol, ahol az alant látható kódok alkalmazhatók:

cheats god	isteni képességek
toggle frame	FPS-kijelző
cheat full	teljes gyógyulás
protection	védelem
1	fegyverektől véd
3	tűztől véd
4	varázslattól véd
6	lövészeketől véd
Insert gold	bőrszűtyő 1000 arannyal és 100 tapasztalati pont minusszal :)

A következő kódok segítségével belebotlunk a megnevezett egvedbe:

troll, warg, sheep, draconain, icegolem, firegolem, stonegolem, more scavenger, wolf, blackwolf

Keressük meg a gothic2.ini fájlt, majd a benne szereplő „bloodDetail=2” értéket javítsuk át 3-ra. A különbség szembeszökő.





MFS 2004

A CENTURY OF FLIGHT

Felvezetés: Microsoft • Microsoft • Web: www.microsoft.com/games/flightsimulator/

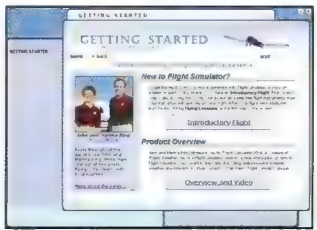
1903. december 17. az egyik legfontosabb nap az ember technikai fejlődésének történetében. Magyarországon az iskolai történelemórákon nem tanítják, így sokan nem is tudják, hogy ezen a napon emelkedett levegőbe először egy robbanómotor által hajtott repülőgép. A bicikligyáros testvérpár Orville és Wilbur Wright saját tervezésű gépe a Wright Flyer I. ezen a kora téli napon emelkedett el a Kitty Hawk-i tengerpartról, hogy pilótafülkéjében Orville-lel alig 30 méter után újra a homokos földön landoljon.

Kis repülés egy embernek, mégis hatalmas az emberiségnek – hogy ilyen elcsépeelt mondattal éljek. 100 évvel később, 2003-ban már el sem tudnánk képzelni az életünket a repülőgépek nélkül, ezek a hatalmas gépmadarak naponta utasok millióit repítik több ezer kilométerre, részt vesznek az áruszállításban, a betegek evakuálásában, a tűzoltóság és a rendőrség kötelékében is megtaláljuk őket, és persze manapság már egyetlen ország sem lehet meg légierő nélkül. A profik mellett természetesen rengeteg gép szolgál hobbirepülésre is, hiszen melyik kislrác (kislány) nem akart pilóta lenni?

Er a száz éves jubileum adta az apropót a Microsoft-nak, hogy aktuális Flight Simulatorát (a játék húsz év alatt most ért a kilencedik részhez!) a Century of Flight alcímmel töltsd meg. Az FS2004 végvezetői a játékost a repülés fontosabb állomásaiban, bemutatja azokat a repülőgépeket, amelyek nagy hatást gyakoroltak akár a technikai a fejlődésre, akár magára a társadalomra, lehetőséget ad, hogy beüljünk ezekbe a gépekbe egy-egy próba- vagy akár történelmi repülés erejéig. Természetesen a játék nem merül ki annyiban, hogy az előző részt kiegészíti pár új (na jó, régi) repülőgéppel, hanem rengeteg olyan újítás is van benne, amiért érdemes a pénztárcánkba nyúlni a szoftverboltozt pénztárainál.

Első nekifutásra nézzük meg a legizgalmasabb részt, az új repülőgépek listáját.

A sort természetesen a bevezetőben említett Wright Flyer nyitja. A történi, fából ácsolt kis masinával mi magunk is végigszuhattuk Orville történelmi „útját”. A gép meglepően jól repül, bár ne várjon tőle senki akrobatikus mutatványokat. A következő híres repülőgép a Curtiss JN-4D „Jenny”, a „20-as évek kedvenc posta és hobbi gépe. A botkormány mögött ülve kipróbálhatjuk a



korszak pilótáinak kedvelt szórakozását: repüljünk be a csűr nyitott ajtaján, majd ki a másik oldalra úgy, hogy közben egyetlen csírkét sem viszünk magunkkal...

Még mindig a két háború közötti időszakban járunk – elszánt pilótákra vár a Vickers Vimy, ez a fából és vászonból készített Első Világháborús bombázó, hogy felidézze Jack Alcock és Arthur Brown történelmi repülését átszeljük az Atlanti Óceánt, és elrepüljünk Új Funlandból Írországra.

A Spirit of St. Louis gondolom, nem kell senkinek bemutatni, hiszen a világ egyik legismertebb repülőgépe. A kis egymotoros géppel Charles Lindbergh 1927-ben a világon először tette meg a New York-Páris utat!

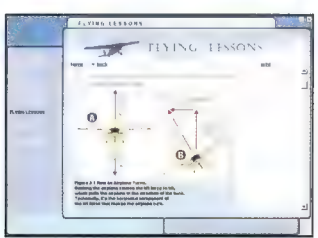
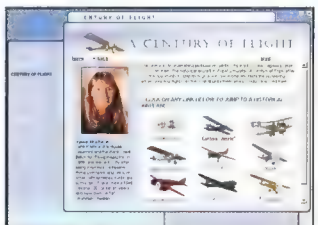
A Ford Tri-Motor már egész komoly repülőgép, az első az azóta épült rengeteg utasszállító közül. A Spirithez képest könnyen repülhető gép, igazi klasszikus. Csakúgy, mint Amelia Earhart Lockheed Vegája. Amelia volt az első női pilóta, aki átszelt az Atlanti Óceánt még 1928-ban.

A következő gép a Douglas DC-3 talán a legjobb és számomra legkedvesebb repülőgép a listában. A DC-3 volt a Második Világháború és az utána következő bő 30 év legfontosabb utas- és áruszállító repülőgépe.

A DeHavilland DH-88 Comet igazi versenygép. A gyönyörű, Grosvenor House névre keresztelt piros Comet három nap alatt teljesítette a London-Melbourne távot 1934-ben, ezzel megnyerte a MacRobertson kupát.

Végül, de nem utolsó sorban, egy kevésbé ismert repülőgépről próbálhatunk ki, a Piper Cubot. Ez a kicsi, könnyű gép a kezdő pilótáknak tökéletes lehet – ahogy a reklám mondja: vezetni élvezet!

Természetesen azoknak a profiknak sem kell agdódnuk, akik már játszottak az előző részekkel. A



2000 és 2002-es változatok legjobb repülőgépei szintén bekerültek a játékba, a Boeing 737, 747 és 777, a Cessna 172, 182 és Grand Caravan, a Mooney Bravo és a Bell 206, a két Beechcraft, az Extra, a Learjet 45 és persze a Schweizer vitorlázógép is kipróbálható.

Bővült az előre elkészített „küldetések” listája is. A klasszikus gépek mindegyikével végigvizsgálhatjuk azok történelmi repüléseit, és az előző részek mindegyik útvonalát belekerült a programba.

A Flight Planner, azaz az útvonaltervező rész maradt a régi, a kiinduló és célállomás megadása után a játék megkeresi nekünk a legrövidebb útvonalat, aztán már repülhetünk is.

A kikapzó rész sem változott, a játék kezelését és a repülés alapjait újra csak a King házaspár „vices” videóiból ismerhetjük meg. Ron Machado több száz oldalas könyvét a különböző repülési helyzetekről és Lane Wallace, a Flying Magazine szerkesztőjének történelmi cikkeit pedig végre már a programon keresztül érhetjük el indexelt HTML formában, és nem kell hatalmas pdf fájlokkal bajlódni.

Az FS2004 technikai újításai közül az egyik legfontosabb az előző részből átvett, de erősen felturbóztott grafikus motor. Már a Flight Simulator 2002 sem volt csúnyácska program, de a 2004 igazán magasra teszi a mércét. Ahhoz képest, hogy a Föld teljes területét berepülhetjük, még hozzá a műholdas képeknek köszönhetően szinte valósághű területek fölött, egy szavunk sem lehet, hogy a táj képe nem tökéletes kis magasságon, még akkor sem, ha maximálisan állítjuk a textúraméretet. A kicsit elmosódott látványt, hogy valamennyit javítson az összképen, mindenféle fák, erdők, házak, falvak

és városok csinosítják. 4-5000 méter fölött azonban az illúzió tökéletes.

A programozók a virtuális pilótafülkén is javítottak. Végre már nem csak fix irányokba nézhetünk, hanem szabadon forgathatjuk a fejünket, sőt az egérrel a műszerfalat is kezelhetjük, csakúgy, mint a 2D-s, rajzolt változatban. Sajnos ez a technika még nem az igazi, messze elmarad mondjuk a Jane's F/A-18-ban látottaktól, de azért szép tőlük, hogy megpróbálkoztak vele – újabb két év, és már egész jó lesz.

Ha már repülünk, a felszállás és az autopióta bekapcsolása után nézzünk ki az ablakon, és gyönyörködjünk kicsit a látványban. A játékban új felhőket, sőt teljesen új időjárásmotort találunk. Az eddigi lapokból és néhány gömbből kialakított pamacsok teljesen 3 dimenziós kiterjedéssel rendelkező „igazi” felhőzet váltotta fel. A valóságnak és az időjárásnak megfelelően már nem csak homogén fehér vagy fekete felhőtakaró vesz körül minket, hanem változatos és meglepően valóságosnak tűnő felhőzetben gyönyörködhetünk.

A régebbi manuális/valós időjárás lehetőséget kiegészítették még egy előre elkészített, dinamikus változó sémalistával. Választhatunk közeledő hideg- vagy melegfrontot, szakadó esőt, villámlást, hóvihart vagy akár kellemes karib-tengeri időjárást is. Természetesen megmaradt a kézi beállítási lehetőség és az internetről letölthető valós adatokból felépített időjárás is azzal az olyan új opcióval, hogy a program 15 percenként letölti és frissíti az adatokat.

Ez mind szép és jó, de ugye mibe kerül mindez? Nos, talán ez a legszebb az egészben, az FS2004

ugyanis alig valamivel ér erősebb hardvert, mint elődje. Ha valakinek a 2002-es változat szépen futott, egy picit lejjebb vett grafikai beállításokkal gyönyörűen elfut majd a Century of Flight is. Tipp: a grafikus opcióknál állítsunk be fix értéket az FPS csúszkán (olyan 20-30 FPS körül a processzor/videokártya kombótól függően), így a program a fennmaradó erőforrásokat a táj szépítésére fordítja majd.

A játék másik nagy újdonsága az előző részekhez képest a kibővített rádiózás. Amíg a 2000-es verzióban még egyáltalán nem volt ATC (Air Traffic Control – légi irányítás), a 2002-esben már egész szépen működött, de még mindig elmaradt az abban az időben megjelent FLY! 2-től.

A Century of Flightban azonban végre igazán belemerülhetünk a rádiózás rejtelmeibe. Kérhetünk menet közben új IFR célt, magasságnövelést vagy csökkentést, ha például veszélyes időjárás zónát szeretnénk kikerülni (sőt, ezt az irányítók maguktól is megteszik, ha úgy látják jónak), javítottak a leszállási zónába irányításon is, és valahogy az egész sokkal hitelesebb, igazibb lett – ha valamelyik kisméretű reptér légirányítója még pár viccet is elmondana leszállás közben, az lenne az igazi...

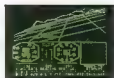
A repülőgépek műszerezettségében alig történt változás. Okos újítás, hogy a fontosabb beállítások elvégzésére a program kis tippablakokban figyelmeztet, így nem fordulhat elő, hogy elfelejtjük beállítani a magasságmérőt felszállás előtt, vagy esetleg kiengedni a parkoló féket.

Az igazi újdonság azonban a kibővített, mozgó térképpel felszerelt új GPS (műholdas navigációs) egység. Nem könnyű beletanulni a használatába,



FLIGHT SIMULATOR TÖRTÉNELEM

Talán nincs még egy olyan játék a számítógépes programok történetében, amelyik olyan hosszú idő óta jelen lenne a piacon, mint a Flight Simulator. Az évek során több mint 10 000 000 eladott példánnyal egyike a legsikeresebb játékoknak. Tekintsünk most vissza a lassan harmincéves fejlesztési ciklusra.

**Flight Simulator 1.0**

A 70-es évek közepén piacra dobott FS 1.0 mai szemmel néve meglehetősen szegényes látványt nyújtott. A fekete képernyőn zöld vonalakból megalkotott tájon bizony jókora képreábrázoló volt szükség ahhoz, hogy tényleg piótafülkében érezzük magunkat.

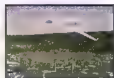
**Flight Simulator 4.0**

Az 1989-ben megjelent program már kétszínű vektorgrafikával állította el a nagydéműt. Megjelentek a hidak és az utak, kezelte a joystickot, és ez volt az első FS, amelyikhez már elkészültek az első kiegészítők és repülőgépek.

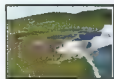
**Flight Simulator 5.0**

A nagy áttörés! A 256 színű SVGA grafikának köszönhetően már igazán pompás látványban lehetett része annak, aki felvette egy kora a játék addigra etalon repülőgépek számító Cessna 172-est. Az 5-ös verzió volt az első a sorban, amelyben már berepülhettük a teljes bolygót, olyan hegyekre s eljutnunk, mint New York, Tokió vagy San Francisco. Megjelentek az árnyékok valamint a napszaki- és évszakváltások.

Az 5.1-es verzió még magasabbra emelte a mércét az új felhőkkel, a világokkal és a külső modulként betölthető új tereptárgyakkal.

**Flight Simulator 98**

Hatalmas mennyiségű új repülőtér, szabadon berepülhető területek és végre 3D-s gyorsítás!

**Flight Simulator 2000**

A legfontosabb változást az előző részhöz képest az új repülőgépek megjelenése hozta. Kopírozhatnánk magunkat olyan kisgépekben, mint a Mooney Bravo vagy a Beechcraft, de beülhetünk a híres Concorde vagy a Boeing 777 pilótafülkéjébe is!

**Flight Simulator 2002**

Egészen mostanáig az FS2002a polgárrepülés-szimulátorok koronázatlan királya volt. Valós idejű légirányítás, az internetről letölthető meteorológiai adatok és a gyönyörű grafika tette ezt a programot igaz klasszakká.



de ha ez ember belejön, nélkülözhetetlen navigációs eszközzé válik.

Apró, de fontos újítás még a repülőterek guruló útjainak számozása, a fontosabb repterek és városok feljavítása (London, Párizs, New York, Tokió stb.), az ég színváltozásainak szépítése, a szebb villámok, a javított és optimalizált Autogen (az automatikusan generált tereptárgyak, fák, házak jobb elhelyezése) és a többmonitoros rendszerek kezelése.

A hangokról nem sok mindent lehet elmondani. Zene még mindig nincs, a rádiózás viszont nagyon jó, érthető és tisztá, még az angolul kevésbé tudók is megérthetik hallás útján. A Wright Flyer kerepe-

lése kicsit furcsán hangzik ugyan, de a Boeing 747-es négy hajtóművének sivitása még mindig nagyon jó.

Húsz év alatt a Flight Simulator sorozat hatalmasat fejlődött. Az ideje változat talán nem tartalmaz annyi újítást, amennyit a rajongók elvártak volna, mégis azt kell mondanom, hogy a sok kicsi, de fontos javítás, finomítás megéri a pénzt, amit elkérné érte. Gyönyörű grafika, tökéletes repülési modell, bolygónk teljes területe berepülhető Saigótarjántól Fokvárosig, nagyszerű repülőgépek, valamint több hónapra elegendő cikk és könyv az oktatórészben. Ha valaki szereti a repülőgép-szimulátorokat, ne hagyja ki! ■ NEURO



> ÉRTÉKELÉS

grafika	20/25
zene/hang	10/15
játékélmény	40/40
kategórián belüli összehas.	15/15
összesítés	5/5

PRO GPS navigáció > rengeteg berepülhető gép > új grafikus motor

HONTRA hiányzik a zene

> DO MELLEMLLET

Hasznos háttérkép: Játék hírek

7. november 2002-ig

> ÁRÉNA

Flight Simulator 2002	88%
Legtöbb értékelés	75%



Valaha, réges-rég, mikor még csak két csatornából lehetett a TV-n választani, a két laza amerikai zsaruról szóló történet egyike volt a legnépszerűbb krimisorozatoknak. Mert nem csak sokkal jobb dumákat nyomtak Derrick felügyelőnél, de akcióban sem volt hiány, különösen, ha a Zebra 3-mal járták az utcákat.

Az akkori színvonalon roppant lebilincselő és akciódús sorozatnak csak fele került át a számítógépek képernyőjére, ugyanis a játékban csak autóban látjuk viszont a TV képernyőjén gyalogolós is igen aktív szereplőket. A sorozatból származó gyökekhez ezen túl azonban igencsak ragaszkodtak, aminek hatására kampányok és küldetések helyett színekre és epizódokra bontották a történetet, amelyek a hagyományoknak megfelelően csak igen laza kapcsolatban állnak egymással.

NEM DÖNT: LÜ ÉS VEZET. Az engine fel van szerelve egy szerény sérülésmodelllel is, amely a karosszéria néhány elemének elhagyását, majd a végső fázisban a füstöt és a lángokat használja a járművek automatizációjának jeltzésére. Aktivizáláshoz azonban a tapasztalatok szerint kevés a kisebb-nagyobb közúti balesetek elszívódása, még frontális ütközés vagy a villanyoszlopok csokorra szedése sem igazán csökkent a kocsi műszaki állapotát jelző csikocsa hosszát. Márpedig a sikeres elfogáshoz az imposztorok járművét mozgásképtelenné kell tenni, gyakran meghatározott időn belül, pontosabban a város és így a rendőri fennhatóság határát is jelentő városvége tábla előtt.

A megoldás a löfögyverek igen aktív alkalmazásában rejlik, és mellesleg így végre szerephez jut Starsky köllége is, aki az anyósulást olykor derékig elhagyva puffogtat. Alap és soha ki nem fogó fegyvere helyett az utcán elsőrva nagy ritkán felülethünk komolyabb tűzrőlől bír eszközök is, amelyek azonban egy-két tőr lössér után semmivé enyésznek. Az igazán hatékony lövöldözés kulcsa

azonban nem is annyira a fegyverben, mint inkább az irányításban rejlik. Alapértelmezésben ugyanis a játékos automatikus célzással röja a zsúfolt utcákat és kihalt sikátorokat, amelynek sajnos nem kevés időre van szüksége a cél pontos befogásához, a nélkül pedig csak nagyon kis értékű találatot lehet bevinni. Ráadásul, ha több célpontnak való is feltűnik a képernyőn, akkor az automatika a kocsi órának irányából és a cél-pontok távolságából szinte minden logikát nélkülöző számítás után állapítja meg, hogy mire is lehet lőni. Sokkal hatékonyabb alternatívát kínál az egeres célsz, ugyanakkor igen erős figyelemmegosztást követel a játékostól, és nem keveset kell gyakorolni addig, amíg flipperes falitól-falig pattogás nélkül meg az utak vonalának követése tűzparaj közben.

A TÉT A NÉZETTSÉG. Játékban nagyon meglepő módon a teljesítmény legfőbb mérceje nem az akcióban kapott pontszám, vagy a feladat teljesítéséhez szükséges idő, hanem az epizód nézettsége. Még az a megá-lalozó helyzet is előálthat, hogy amint elér a nullát, azonnal véget vetnek az epizódoknak. A jobb felső sarokban látható érték növeléséhez „csupán” annyit kell tenni, hogy a játékos a nézőket a fotejükbá szegezöt kunsztokat mutat be a járművel: ugrat, bravúrosan manőverez a forgalomban, hatalmas robbanások között száguldozik, de legalábbis elsodorná az összes kukát a sikátorban. Lefelé pedig az unalmasan telt másodperceknek túl az ártatlan járókelők elütése, megsejtszése, illetve a közlekedés vértlen résztvevőivel történő ütközés pergetu az értéket, de nincs rá jó hatással az üldözött elvesztése, vagy a saját autó fejrő állítása sem.

A rosszfiúk és a magas népszerűség után folytatott hajszába a már említett felvehető fegyverek mellett számos egyéb jószág segíti. A nézettség növelésőtől a turbót át a szirénáig terjedő vezetésben, vagy ponttértekben hasznos mikulanciák alapvetően két csoportba sorolhatók, a felülethető és az elülethető segítségék csoportjába. Az utóbbiak csak akkor aktiválódnak, ha a játékos járművével áthajt rajtuk, és négyzetes keretüköl ismerhetők fel. A körbe zárt felülethető jeleket viszont egy jól irányzott lövéssel is magáévá tehetjük.

NAGY HÍNLÁT. VITATHATÓ HIVTEL. A játékost motiváló, megnyerhető cuccokban nincs hiány. Egyrészt a szezonok közötti továbblépés érdekében is teljesíteni kell egy meghatározott nézettségű szintet, de sokkal izgalmasabb a pályákon felülethető kulcsok összegyűjtésével begyűjtendő járműzárénál, amelyet szintén a nézettség függvényében megnyitló szabad pályákon lehet tesztelni. Az átvezető animációk is remekül eltaláltak, a készítőket kicsit manga hangulattal kevert, de a 60-as, 70-es évek jellegzetes szín- és formavilágát használó rajzfilmekben mesélők el az üldözés előtt és után történeteket. A játék grafikája azonban már korántsem jellemezhető ennyire pozitív jelzőkkel. Az autók fizikája ugyan még elfogadható egy akció-játéktól, de a törésmodell gyengeségét és az alacsony részletességet a végső lerobbanást részletesen cizelláló közelképek nagyon csúnyán leleplezik. A kidolgozott robbanások és a jól pattogó postailádák, kukák mellett pedig furcsa kontrasztot ad, hogy a majdnem és teljesen elütött gyalogosok is csak lustán arrébb mozdulnak némi negatív nézettség kíséretében.

Összességében nézve olyan programot kapunk a Starsky & Hutch logója alatt, amely a sorozat ismerőit és hajdani, vagy örök rajongóiban képes megteremteni a hangulatot, vannak benne ötletes megoldások is szép számmal, ám pusztán önmagában csupán közepeszerű játékélményt tud nyújtani. ■ CHUERUE@IPMA.HU

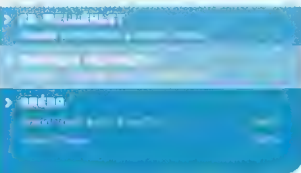


> ÉRTÉHELES



PRO német nyelvű a Zebra 3-ozású megvételre egyedi csomag, ez egy TV sorozat

KONTAKT az országot a részletekben, pontosabban azok a nagyságában bujnak meg





A Star Trek-sorozat rengeteg rajongót tudhat magáénak kicsiny bolygónkon. Az első viszonylag korrekt különleges effektekkel és sci-fi ötletekkel megspékelt szórakoztatóipari termék volt, milliókat vonzott a képernyők elé. Ez a vonzeró ugyan már kicsit megkopott napjainkra, hisz a sokadik szezon van műsoron, és nem az első generáció nő fel a hatása alatt.

Picard kapitány, a Voyager és az Enterprise űrhajó kalandjai gyakorlatilag kimeríthetetlen ötletforrást jelentenek bárkinek, aki játékok szeretne készíteni egy ilyen gigantikus kaliberű univerzumból. A Ritual Entertainment egyszer már élt a lehetőséggel, eljött az ideje második lépésüknek. Más kérdés, hogy az adaptáció mennyire lehet sikeres, ha FPS játék készül a hálásnak tűnő háttéranyagból.



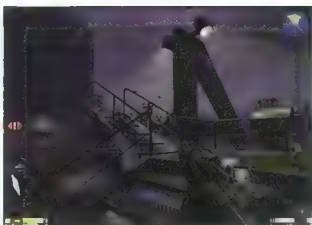
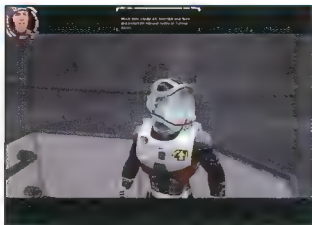
Az Elite Force első része meglehetősen jó kritikákat kapott annak idején, egyetlen negatívuma az volt, hogy túl rövidre sikeredett. A Ritual Entertainment a második rész kapcsán a leghangosabban azt reklámozza, hogy a sztori ezúttal nagyságrendekkel hosszabb, mint elődjéé. Tény, hogy a korábbi epizód üde színtoltot jelentett a játékiparban köszönhetően a raklapi scriptelésnek és a csapattársaknak, melyek valóban képesek voltak intelligens módon segíteni a játékos henteletését, valamint emocionális csapatszellem-értéket csempészni a sok kifróccsenő agyvelő közé. Az Elite Force 2 tehát jó alapokkal rendelkezik, lássuk, mit sikerült a fejlesztőknek kihozniuk a „rókabőrnek” tűnő folytatásból!

MŰTÉT INDOUL. ENERGIASZÍKHÉT HÉREH! Csak úgy, mint az első részben, ezúttal is Alex Munro a főhős, őt irányítja a leendő játékos. Annyi a különbség csupán, hogy ezúttal nem választható női karakter. Munro a Hazard Team osztagparancsnoka, kiknek a feladata minden olyan serpa lövöldözős és öngyilkos küldetést vállalni, melyre az alapjáratban használatos tengerészgyalogság vagy katonaság képtelen. Alexék tehát az űbertápos, harc-edzett, tapasztalattól duzzadó izomzattal rendelkező, legmodernebb fegyverekkel szalagáló team kerek e naprendszerben.

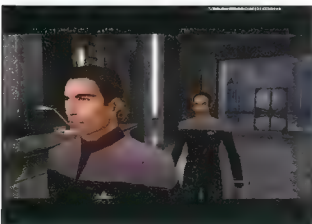
Már a legelső pálya után (amely, hozzáteszem, a legszokatlanabb és majdnem az egyik legnehezebb az összes közül) csavarodik egyet a történet, hiszen a Hazard Teamet szépen felosztják: volt-nincs éles bevetés, minden tagot visszaküldenek papírmunkára. Alexet, azaz minket is, ráadásul harcászatot tanítani az Akadémiára. Ne értsétek félre, ettől a játéktól nem válik tankönyvszimulátorrá, és arról sincs szó, hogy innentől végig az lenne a

feladatunk, hogy dolgozatokat javítsunk időre, különben fogyna az életerőnk. Szó sincs róla, csupán a forgatókönyvírók viccelődnek: a csapat természetesen hamarosan újra összeáll, és áthelyezik az Enterprise űrhajóra, ahol épp ilyen teamre mutatkozik órási szükség. Lévé, hogy az Enterprise folyamatosan új világokat fedez fel, így nem árt az óvatosság, hátha valamelyik bolygón harapós nénik szeretnének falatozni a hajó legénységéből. (Ne tudjátok meg, milyen a mérges nő, akinek ellopták a körömlakkját...) A történetről dióhéjban tehát annyit, hogy alpályákkal együtt körülbelül 12 küldetésre számíthatok. Ezek változatos helyszíneken zajlanak, és rengeteg meglepetést tartogatnak a henteini vágó Star Trek-fanatikusoknak, illetve a csak kikapcsolódni vágyó FPS-rajongóknak: Alien-lakta bolygók, a konföderációs akadémia, az Enterprise, a bájosnak korántsem nevezhető Attrexian faj partelepei és még sorolhatnám. Tényleg fincsi repertoár, nem spóroltak a helyszínekkel. Tetszett, hogy a cselekmény fokozatosan gyorsul, egyetlenegy helyen laposodik csak el, ami kifejezetten jó aránynak tekinthető azt figyelembe véve, hogy a végigjátszás nagyjából 7-8 órát igényel. Erősebb fokozatokon (kizárólag mazochistáknak) ez az időtartam akár meg is tiszereződhet, úgy-





hogy csak óvatosan a beállításokkal. A gyakori pályától kezdve a legutolsóig mindegyiken szert tehünk valamilyen új fegyverre, vagy valamelyik korábbi eszközünk közül új tulajdonságokkal. Kiemelném, hogy az első részből megismert Tricorder itt még nagyobb szerepet kap. Aki nem tudja, mi a Tricorder, az képzeljen el egy walkman méretű dobozkat, mellyel bármilyen berendezést fel lehet törni, át lehet állítani, ki lehet nyitni stb. Tehát elektronikus MMUD, azaz „Mindent Meghackelő Ultrakompakt Doboz”. A Tricorder használatokor aljátékokat kell játszani, amelyeknek persze semmi köze az FPS kategóriához, mégis megfelelő mennyiségű változatosságot visz a folyamatos ödöklésbe. Én kétfajta „játékkal” találkoztam: az egyikben 3 változó segítségével kell a módosítani kívánt berendezés hullámmformáját azonosra alakítva a Tricorder által kibocsátott hullámmal. A másik típus pedig a csővezeték-játék, amelyben úgy kell összekapcsolni egy négyzetátlós terpen az áramot szolgáltató mezőt a végponttal, hogy ne érjen rövidzárlatot okozó helyre áram. Ezt az áram útját szolgáló csővezeték-elemek forgatásával érhetjük el. Nem nagy kunszt egyik sem, de lesz rá példa, hogy időre kell megoldani a feladatokat, így érdemes sűrűn menteni. (F6 a quicksave)



A TRICORDER TOVÁBBI FONTOS FUNKCIÓI

Strukturális integritás (nézzetek így rám, nem volt rá jobb szó! :) szkenner, amelynek a segítségével megleshet, hogy a falak melyik darabja löhető szét. Ha valahol nagyon nem tudtok továbbjutni, akkor kapjátok elő a Tricorder, és nézzetek körbe. Már is látni fogjátok, hogy hatalmas narancssárga villongás közepette jelzi, hogy a fal azon a bizonyos ponton biza gyenge, és bele lehet durrantani a továbbhaladás végett.

Légnemű anyagok vizuális megjelenítése. Erre a „gáz” szkennerre hálá istennek nítán lesz szükségetek, amikor viszont igen, ennek a segítségével tudjátok megállapítani, hogy honnan érkezik a mérgező fuvallat. Ezután már csak elő kell kapnotok az alapfelszereltségeként nálatok lévő Phaser fegyvert (amelyet gyanítom, a Star Trek-rajongók nagyon jól ismernek. Gyakorlatilag villanybortva, csak lézert lő. :)), és lehagyszteni a gázárasztó nyílásokat.

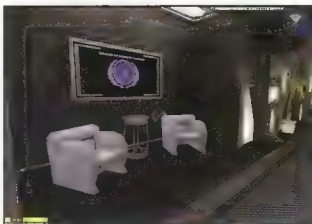
Láthatatlan energianyálábok felderítésére szolgáló mód. Igen, ez is a Tricorder tulajdonsága. Akkor a leghasznosabb, ha nem tudjátok, miért haltok meg valamelyik folyosó közepén, mikor semmilyen ellenfél nem volt, aki meghúzhatta volna a ravaszt a halántékotoknál. Ezt bekapcsolva már látni fogjátok, hogy láthatatlan lézerhegyek cikáznak körülöttek, de mivel már látjátok, nem szaladtok majd bele. Nem a Tricorderhez kapcsolódik, hanem Hazard Team szőnartartozék a night vision, be sem kell mutatni, ez a denevérmód, azaz az éjjellátás.

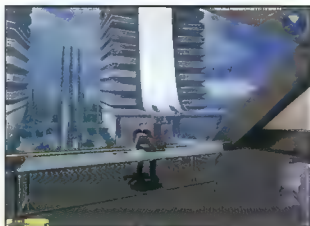
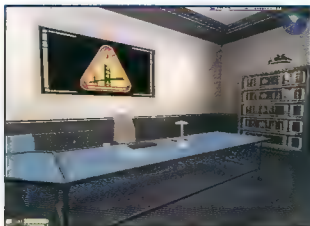
A Hazard szőcska sokaknak a Half Life-ot juttatja eszébe, nem véletlenül. Még párhuzamot is talál bárki, aki egy kicsit is szőrebb szívvel igyekszik megéltetni az Elite Force 2-t. Ilyen hasonlóságok például az Alexen lévő ruha, mely szinte teljesen azonos Gordon

Freeman Hazard Suit modelljével. Figyelmeztet, ha sérülés ér Alexet, feltölthető HP-vel rendelkezik, és külön energiaértékből fog a ruha saját pajzsa is. Még a feltöltésük elve is ugyanaz, mint a HL-ben, a pályákön rengeteg helyen találhatók a falon terminálokat, amelyek vagy az életerőt (narancssárga), vagy a fegyverek energiát (kék), vagy a ruha páncélzatát töltik (zöld).

Természetesen a szemfüleesebb játékosok ládák mögött, növény mellett, dekoráció alatt simán ráakadhatnak töltényekre is, bár ez inkább az idegen energiafegyverek feltöltésére megoldás, azokhoz ugyanis nincsenek szabványos, konföderációs fali csatlakozók :)

GRAFIKA, HANGOK, IRÁNVITÁS. A játék a Quake 3 kissé feltupírozott motorját használja. Már-már ódivatúnak hat, gyengécske felbontású, ámbaror még mindig viszonylag éles textúrákat használ. A pályadesignerek nagy figyelmet fordítottak arra, hogy a környezet ne tűnjön ismétlődőnek, ezért mindenképpen elismerés jár nekik. A karakterek kidolgozottsága mai szintű, az arcok nagyon nagy hangsúlyt fektettek, ami nem is csoda, hiszen az egyik legfontosabb dolog egy ismert univerzumban játszódo játékban, hogy a televízió képernyőjén megszokott arcok felismerhetők legyenek. Picard





kaptány kifejezetten pócepre sikerült. A motion capture nem lett tökéletes, de nem szűrt szemet különösebben egyik társ vagy ellenfél mozgása sem negatív téren. A mesterséges intelligencia szerencsére jó, ez viszont sajnos csak a csapattársakra igaz. Lőnek ezerrel mindenre, ami mozog feltéve, ha velünk vannak. Gyakran előfordul ugyanis, hogy Alex elmegy rabmózní egyedül, ami persze történetileg nagyon sirály, és legalább nem kell a csapattal együtt kószálni, de azoknak a játékosoknak, akiknek pont a csapat adja a játék remek ízét, nem fognak örülni ezeknek a magányos perceknek. Márpedig a játék 50%-ában Alex szólózik. :)

A hangok jók. Spriccel, hörög, robban, pittyen, bóbóli, visít, folyik, reped, csobban. A környezeti hangok, mint a szélzúgás, az ipartelepi gépek morajlása, vagy akár az akadémián a madárcsicsérgés mind megfelelő hangulatot varázsolnak a helyszínre. Szerencsére egyre több olyan játékkal találkozom, amelyekben rendszeren foglalkoztak a hangokkal. Fontos szerepe van az effektnek, számomra a megfelelő zenét és hanghatalmi körítést egy helyszínhez majdnem fontosabb, mint maga a grafika. A zene nem meghatározó, nincsenek fűbemászó dallamok, sem a jól ismert Star Trek-téma. Mindazonáltal ha nem lenne zene, feltűnne. Ami van, az legalább dinamikusul változik a cselekménytől függően.

Az irányítás teljesen kommersz. Előre, hátra, oldalra, elsődleges tűz, másodlagos tűz és így tovább. A gyakorlati pályát csak azoknak ajánlom, akik még életükben nem játszottak FPS játékkal. Itt elsajátíthatják az alapmozdulatokat, persze ne számítatok arra kedves újonc FPS-esek, hogy máris circlestrafing bajnokok lesztek. Még odébb van az, hogy csukott szemmel eltaláljátok a 40 méterre álló ellent és közben, erős szélben. :)

MULTIPLAYER MÓKA ÉS A BÓNUSZOM. Nem lenne teljes egy 2003-ban kiadott FPS játék, ha nem lenne benne Multiplayer rész. Az Elite Force 2 sem kivétel, így jó pár multi pályát tartalmaz. Igen kiforrott netkóddal rendelkezik, egy LAN erejéig mi is kipróbáltuk. A fegyverek kissé szokatlanok voltak, noha csak más alakjuk van, mint a más játékokban megismert változatoké. A funkciójuk mégis ugyanaz. A fínták energiaalapúak, tehát shotgunra ne számítatok. Azaz számítatok, mert a módosított assault rifle pontosan ezt a területet fedi le: közele jő sebez, távolra gyengén stb. Nem nehéz kitalálnotok, hogy sniper puskája van, amelynek a ZOOM módja még az UT2003 pófás nézetét is veri szerény véleményem szerint.

A játszható játékmódok szintén ismerősek lesznek: CTF. Holomatch (Deathmatch). Team Holomatch. Bomb Defusal (Counter-Strike alapokon).

Nem hinném, hogy az Elite Force 2 a Clanbase és a CPL hivatalosan elismert versenyei közé tartozna pár hónapon belül nagy hírtelen, így egy hétvégi össznépi hentelésen kívül másra nem nagyon jó. Mindenestre a Ritualnak kijár a tisztelet azért is, hogy egy ilyen hibátlanul működő Multiplayer részt sikerült még belepaszszírozniuk a gárnába.

Említést érdemel még, hogy további bónuszpályákat és egyéb nyálánságokat lehet szerezni, ha az azokon áthaladó játékos tüzetesen végignézi a pályákat. Ez a single player küldetésorozatra vonatkozik; észre fogjátok venni, hogy amint elhagyni készültök egy pályaszakaszt, megjelenik, hogy hány titkos helyet és hány úrhajót szereztek. Az előbbi érthető, az utóbbi már magyarázatra szorul. Az úrhajók kis arany színű Enterprise maketteket jelentenek, melyek az eldugott zugokban bújnak meg. Érdemes meynölni, keresgélgni! A főmenüben a SECRETS menüponton belül követelték figyelemmel, hogy éppen hol is tartotok a kollekció beszerzésében.

VÉGÍTÉLET. Félttem, hogy nem tudom időben befejezni a játékot. Az első pályák még kinkeserves szenvedéssel vánszorogtak csak előre. Lehet, hogy én vagyok ám a piros alma, amelyik korábban tibeti haszonállat volt (láma). Szerencsére, ahogy gyorsultak az események, egyre jobban belelázódtam a játékmenetbe, és a végén már (szinte) sajnáltam, hogy vége a sztorinak.

A Ritual Entertainment remek munkát végzett. Játsszhatóbb folytatást alkottak az első részhöz képest. Sebb, hosszabb és még a CD-meghajtódat is tisztítja. :)

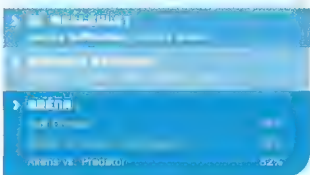
Aki szereti a Star Trek univerzumot, ne hagyja ki, adjon egy esélyt az Elite Force 2-nek. Minden téren átlagon felüli, de semmi különlegesen nem tartalmazó játék ez. Az elkövetkező, szeptemberig tartó uborkaszexzonban mégis friss gránátalmaként pukkan. ■ —FALUNÉ—

> ÉRTÉHELES



PRO változatú pályák • Star Trek: Elite Force II • scriptek

KONTRA Star Trek: Elite Force II • buta ellenfél AI • meg mindig nem maradéktalanul sztori





COUNTER STRIKE

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

BATTLEFIELD 1942

BEVÁLLALOD? **ÉLŐBEN IS?**

**Gyere és játssz
a Gamer Teammel
a Szigeten!**

SZIGET FESZTIVÁL
2003 JÚLIUS 30 - AUGUSZTUS 6-16

16 hálózatba kötött gép vár téged és
barátaidat. Mindennap reggel 10-től
este 6-ig várunk benneteket különféle
számítógépes versenyekkel. Értékes
nyeremények és Gameraes ereklyék
várják a nyerteseket!

**Tedd próbára magad,
legyél te a legjobb!**

A játékok mellett megismerheted a
Magyar Honvédség szervezeteit és
működését különféle bemutatókon és
előadásokon!

GAMER
SÁTOR

bevetés >
2003



Vitorlát bonts, ágyúkat tölts, kardot ránts, fél szemet ki, fél lábat le, halálféjes lobogót fel - két év koplalás után Ismét előtt az ideje a karib-tengeri kalózkodásnak... vagy tán mégsem?

Az Akella nem kezdő a témában. A kalózkodás stratégiai vonulatát megragadó Age of Sail sorozata mellett közvetlen klónt is elküvetett az ősi ihletforrásnak, Sid Meier örökérvényű Pirates!-ének mintájára. A 2001 eleji kezdetű Sea Dogs - bár hiányosságokkal bősegesen rendelkezett - szinte egybehangozva pozitív sajtóvisszhangot kapott köszönhetően annak, hogy az előtte próbálkozók kivétel nélkül igen verszegényre sikeredtek (és a legutolsó is 1999-ben jelent meg), s akkor még a kötetlen játékmenet is nagyobb varázssal bírt. Bár a piaci sikere az elismerések ellenére nem minősíthető átütőnek, az Akellát az első Sea Dogs bukása sem kedveltette el: a folytatás fejlesztése azonnal beindult. A következőkben ennek a fejlesztésnek az eredményéről olvashatunk, a Pirates of the Caribbean ugyanis szinte teljes mértékben egyenlő a Sea Dogs második részével. A név és a Disney Interactive logó csupán a laikusok megtévesztését, és a magasabb eladott példányszámot szolgálja. A sebtében átrajzolt / átnevezett főhősön (és ezzel együtt a belgéri női karakter sajnálatos likkításán) továbbá az azonos égtájon kívüli a program és a hamarosan bemutatásra kerülő Disney alkotás semmilyen közös vonással nem bír. (A mindkét cég érdekelt szolgáló, a két produktumot összekapcsoló szerződés alig pár hónapja született meg.) No, tengerre!

Pirates!-leszármazottal van tehát dolgunk, mely a

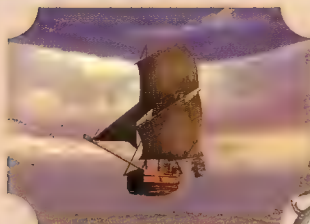
17. század Karib-tengerének viharos hétköznapjait hivatott monitorjainkra varázsolni. S máris valótlant kellett állítanom, ugyanis annak ellenére, hogy immár a címben is szerepel a kalózok legendás korszakának teret biztosító víztömeg, a játék változatlanul (elődjéhez hasonlóan) fiktív szigetvilágba navigál minket. Nyolc fantázia szülte angol-francia-spanyol-holland sziget közt kell megtalálnunk a boldogulásunkat a klasszikus lehetőségek, vagy néhány, a történelemtől és a valóságtól egyaránt eltérő módszer segítségével.

Az induláskor hősünk, Nathaniel Hawk kapitány és egy rozottan hatodosztályú bárka áll rendelkezésünkre. Kiköve third vagy first person módban járhatunk-kelhetünk az adott sziget vadvilágában és városában / városaiban egyaránt. A terep ezernyi apró töltésszónára oszlik, s bár az ezek közti áthaladás alig pár másodpercet vesz igénybe, az illúziót valamelyest mégis rombolja. Sokkal súlyosabb vád azonban mozgásszabadságunk korlátozása. Szinte kizárólag csak a kijelölt útvonalakon barangolhatunk - míg a városokban padkák és kerítések határolják ezt, a vadonban láthatatlan falak állják utunk, ha letérünk a csapásokról. Technikailag már régóta megvalósíthatók ennél sokszorta nagyobb, bejárható nyílt terek - az, hogy a fejlesztők ezzel nem éltek, komoly károkat okoz a játékelményben.

A Caribbean dzsungleiben barangolni olyan, mint ha egy unalmas dungeon áttörhetetlen falaiból áradna a szabadság illúziója. S ha már a dungeonenél tartunk - bizony kijut abból is. Barlangokba, városok alatti katakombákba némi XP (erről később) és különleges tárgyak reményében leereszkedve banditákat és csontvázakat pusztíthatunk (hogy hol maradhattak zombik és a koboldok?) - meglehetősen kis hatásokkal. Ennél némiképp egyszerűbb módja a vagyonserzésnek, ha egy-egy város öz-

szes felelőtlennül nyitva hagyott házat, magányosan árválkodó hor-dóját végigkutatjuk, kifosztjuk. Az AI e tekintetben igen fásult (és más téren sem sokkal kevésbé ostoba) - akár azt is megtehetjük, hogy besétálunk a sziget kormányzóhához, kivesszük a komódjából az ékszeret, majd miután zsebre vágjuk őket, biztosítjuk, hogy csak tiszteletünket kívántuk tenni. Ha már az egész szigetvilágot végigragoltuk, az sem jelenti forrásain kiapadását. A program szinte semmit sem jövez meg, akárhová is tesszük be a lábunkat újból, a véletlengenerátor jótékonyan újra szétosztja a javakat (az igazán különleges cuccokat leszámítva). Fátlyat rá, e nélkül amúgy is felkopna az állunk.

A kereskedés ugyanis nem hoz igazi hasznot, a fuvarozásért éhbérelt fizetnek (ami furcsamód még így is több, mint az általunk célrt áru értéke), s a különböző küldetések sem mindig érik meg a pénzüket. Előnyük leginkább abban nyilvánul meg, hogy szint és változást visznek a többi, hamar unalmassá váló tevékenység teremtette szürkeségbe. A missziók változatossága, ötletessége (a többi kliséhez képest mindenképpen) elismerésre méltó. Kémkedés, leitatás, törbe család ugyanúgy akad közöttük, mint egyszerű orgyilkosság. Megbízóink közt kormányzók, papok és rablók egyaránt akadnak - hogy ki, és mivel keres fel (a fő sztorivonalat leszámítva), az leginkább reputációjuk függvénye. Előmenetelőnk, jó ill. rossz hírlünket pedig az általában teljesített küldetések jellege határozza meg - körforgás ez tehát, amelyben azonban nem nehéz fenn, vagy lenni maradni. A legkifizetőbb munka az, ha félénk kereskedők kalibáit kíséjük az általuk hajtott csempészbarlang bejáratáig - bár mint szinte minden, ezek a feladatok is random generáltak. Előfordulhat, hogy egy-egy



zsugori zsvány harmadannyit sem ajánl ugyanazért az útért, mint az előtte / utána próbálkozó. Elfogadni persze semmit sem kötelező - ismét csak a történetvezetés missziói kivül, ahol azonban még párbeszédeinkben is a fejlesztők által lefektetett vágányhoz vagyunk szegezve.

Lehetőségeink a meggazdagodásra tehát - ha javuk pár nap játék után már végtelenül unalmassá is válik - egész széles skálán mozognak, már csak kihasználásuk módja vár ismertetésre. A városokat öt hasznos épület létezik: a templom, a kocsmá, az üzlet, a városháza és a hajóács műhelye. Ha feladatokat szeretnénk, ezek tulajaival kell szöbba elegyednünk - gondolom, az egyes küldetéstípusokat már nem szükséges párosítgatnom. Természetesen a fenti helyek funkciói korántsem ennyiben teljeseznek ki. A templomban adományok segítségével keithetjük jó hírünket, a kocsmában legénységet toborozhatunk hajónkra, ihatunk és alha- tunk, az üzletekben hajónk rakományának és szemé- lyes (...talált) tárgyaainknak sorsáról gondoskodhatunk (utóbbira bármelyik utcai árus is megfelel - az árak és a haszonkulcsok ebben az esetben állandók), a városházán idegesíthetjük és kirabolhatjuk a kormányzót, a hajóácsnál pedig befoltoztat- hatjuk vitorláinkat, s ha kellőképp megszaladt, új, életképebb bákákat vásárolhatunk.

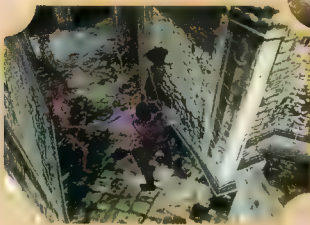
A kezelőfelület, melyen keresztül a fentiek megvalósítására trünk nyílik, ismét csak szomorú törté- net. Már a főmenü is az életképes koncepciók abszolút hiányát, vagy egyszerűen csak a fejlesztők amatőr mivoltát sugallja (három játék után ez utóbbi nagyon furcsán veszi ki magát). Ilyen körülményes, kényelmetlen és szegényes be- állítások opcióival már rég nem találkozom.

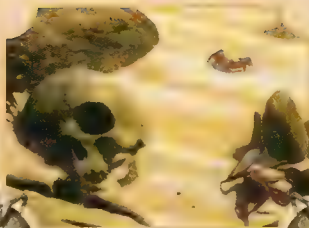
Semmi lehetőségünk beavatkozni a lát- vány színvonalába (erre a külön indítófájlos konfiguráció sem nyújt több lehetőséget a fel- bontás és a textúráminőség szabályozásánál), vagy épp az egér érzékenysége (a vertikális tengelyt sem fordíthatjuk meg, holott ez az akció- és szimulátorjátékosok kb. felénél alapkövetelmény), ellenben külön pont szolgál a hajózás stílusának kétfázisú kapcsolására. Ha pedig példaképp egy előzőleg már használt billentyűt próbálunk másra áttálcítani, akkor mire visszatérhetünk a főmenübe, pontosan 13 lépést kell végrehajtanunk. Az észre- vőség csődjel! Bár az is igaz, hogy felesleges módo- sitgatunk az alapkonfigurációt - hiába különbözik az összes eddig használt billentyűzetkiosztástól, újabb korlátoknak köszönhetően ennél csak ké- nyelmetlenebbet érhetünk el. A futáshoz például lenyomva kell tartanunk a (teljesen felesleges) gyaloglás billentyűt is, vagy ha a cselekvésválasz- tógombot enteről állítjuk bármely másra, az egyes cselekvések aktiválásához változtatni az enterre lesz szükséges. Amennyire idegennek hat az írá- nyítás, annyira primitív az általa biztosított harc- rendszer. Harmadik személyű nézőpontban vívott csatáinkat (a pusztá mászkáláshoz first person is használható) minthogy oldalszini és ugrani egyálta- lán nem lehet, a támadás és a védekezés gomb ütemes nyomkodása, valamint a pisztoly (külön bil- lentyűre történő) néhai elsütése testesíti meg... ha nagyon taktikakás akarunk lenni, akkor két vágas- kőzt esetleg hátrálhatunk. Ez a rendszer az Xbox joypadjén biztos kellemesen kézre áll, és nem hat ilyen nevelősegesen, de a PC-ssekkel szembeni ha- nyagság nem bocsánatos bűn.

A szárazföldi búcsút véve terítéken a vízi irányítás nyújtotta lehetőségek.

Flottánk (?) teregetésére négy különböző út kínálkozik. Az első, és legkényelmetlenebb módo- zat a közvetlen fedélzetről történő „majdnem - first person” irányítás (csak tehetetlenül forgolódni van lehetőségünk stílizált, élettelen hajónkon), a más-odik pedig a külső nézetből történő vezérlés (ez- úttal már látszik a legénység, bár a fedélzet még mindig csak hatalmas jóindulattal nevezhető valósághűnek). A kettőben az a közös, hogy változato- ságnak kell a szél járását, a vitorlák állását, és lévén valós időt szimulálnak, akár egy kilométer megtétele is tízperceket vehet igénybe. Igazából csak az automatikus dokkolások előtt, viharba vagy csatába keveredve lesz majd szükségünk rá. Mind- hármát a térképeken provokálhatjuk ki, ahol ha- jónk irányítása a távirányítós autókévé egyszerűsö- dik, és a napok másodpercek alatt peregnek. Mindkét térképen lehetőségünk nyílik közelíteni és távolítani. Az első haladasi irányunknak megfelele- den, dinamikusan forog, és kijelzi a már felfedezett városokat, kikötőket, azok nemzetiségét, míg a második a szigetvilágban történő nagyléptékű tájé- kozódásra szolgál. Az egér segítségével kedvünkre barangozhatunk rajta hajónktól függetlenül, s mivel a Sea Dogs kezdeti fogó varja száműzetésre ke- rült, betárolhatjuk magunknak bármelyik szárazfö- ld. A térképeken tudjuk nyomon követni - távcsö- vünk minőségétől függő távolságban - a rivális ha- jók nyomvonalát és a felhők útját.

A tengeren cirkáló bákák többségével találkozza árucserére, kalózzokkal vagy az épp aktuális ellen- séges néppel összefutva kizárólag csatára nyílik le- hetőség. Ekkor jön a már említett visszaváltás az első két nézet valamelyikébe, majd a bo- nyolult manővervezetés, ágyűzgatás (third personban utóbbit a legénység végzi, míg el-





ső személyben miénk a célzás feladata). Szerencsére az ellenség vagy saját társunk megközelítése immár pár gombnyomással automatikusan elvégezhető, feladatunk igazából csak ladikok megfellelő szövegbe illesztése, illetve ha csákiyázní kívánunk, az ellenség mellé üsztatása. Ha ez utóbbi sikerül, rövid töltés után az ellenség fedélzetén találhatjuk hősünket kivont karddal. A Pirates! óta álló tradíciókkal leszámolva ezúttal nem csupán az ellenségesség kapitány, az egész legénység (illetve majdnem: 2-4 katoná) az ellenfelünk, de cserébe páran a saját matrózaik közül is belevetít magukat a küzdelembe. Újabb lépés a realizmus felé, de még mindig nem tökéletes. A másik ok, amely lekénszeríthet bennünket a „világtérképről”, a vihar, melyet néha még tornádók is cífráznak. Ekkor csupán kétségbeesett kísérleteket tehetünk hajónk megmentésére amellet, hogy figyeljük az elemek látványos tombolását. Mivel minden teljesen véletlenszerűen generálódik, pár visszatöltés árán mindkét esemény elkerülhető, és el is érdemes kerülni. A játék első felében a tengeri csatákból a földiekhez hasonlóan csak vesztesen kerülhetünk ki, a viharok pedig még csak plusz hajóval, rakományal sem kecsesgetnek. Tapasztalatszerzésnek ugyan mindkettő felfogható, ám bármelyik küldetés sikeres teljesítése több XP-vel jár.

S „ha már itt tartunk”, következzen a korábban beígért RPG-jellel. Mészárlásért kevés, küldetés teljesítésért pedig egy halom tapasztalati pont jár, melyet szintlépéseimkor 10 képességünk fejlesztésére, és a 35 jártasság valamelyikének megszerzésére fordíthatunk. A képességek azonnali gyakorlati haszonnal bírnak, míg a jártasságok némelyike egyes tárgyak használatához szükséges, vagy nem passzívan jelentkeznek,

hanem az adott pillanatban aktíválni kell. Ugyanabban a menüben, ahol Nathaniel útját egyengethetjük, kerülnek lejegyzésre naplónkban küldetéseink, kapcsolataink a különböző nemzetekkel, az éppen adott város import és export termékei, hajónk, legénységünk, szállított utasaink és áruink adatai, valamint tárgylisztánk. E terület kivitelezése korrekt, átlátható, és pont annyira összefüggő, hogy ne vegye el a szerepjátékokhoz, mikromenedzsmenthez nem szokott játékosok kedvét sem, de a szerepjátékosokat se kedvetlenítse el.

A Caribbean grafikai vonzerejét elsősorban földrajzi pozíciója biztosítja. A trópusi flóra megjelenítése valóban megragadja az ember szemét és képzeletét egyaránt. Bár mozgásunk korlátozott, a vadvilág labirintusai legalább látványan csodálatosak. A szigetekre ültetett kisvárosok mindegyike eltérő felépítéssel, hangulattal, és nemzetenként teljesen különböző jellegű épületekkel bír, ahogy a tisztességes megfaragott járókelők is más-más ruhákban járnak-keleek. Akárcsak a Sea Dogs esetében, a baj most is a 3-4, nemzetre-helyre már teljesen tekintet nélkül váltakozó épületbelsővel, és a mégoly sűrűn ismétlődő civilekkel van. Egy hónap se kellett volna, hogy megduplázzák a számukat. A játék alatt dobogó Storm Engine 2-t sem tudom sok dicsőszóval illetni. A különböző napszakok, időjárás körülmények, és azoknak fényviszonyai, valamint a központi szerepet betöltő víz kétségtelenül tetszetősek, ám a szárazföldiken csak a grafikusok tisztességes munkája takargatja a szögletes épületeket, és próbálja feledtetni a szüntelen töltőgetést. S mindennek a tetjébe a motor még egy másfél g/gahertzes procit, s mellé egy GF3-at úgy elfogyaszt, hogy 1024-ben néha még dőccen is egyet rajta.

A hangok és zenék témájára áttérve folytatnom kell az elmarasztalást. Először is egyetlen egy - borzasztóan suta, erőltetett - párbeszéd sincs szinkronizálva, csupán véletlenszerű megjegyzéseket rögzítettek, ennek köszönhető például, hogy a félszemű útonálló miközben írásban biztosít arról, hogy amennyiben nem adom át neki a pénzem, a beleimnél fogva köt fel, verbálisan kedvesen ajánlja fel szolgáltatait bármire, amire csak óhajtom. S mindehhez ráadásul békés, andalító midi-muzsika asszisztál. A zenével elsősorban nem a fantáziátlansága és statikus volta a gond. Igazából egész kellemes dallamokat hallhatunk - de kettő egészen kellemes dallamot, és azokat is olyan elektronikus hangszerezéssel, amilyeneket az egyszemélyes „báli zenekarok” produkálnak, vagy amilyenekkel a '96 környékén megjelent multimédiás szoftvereket festették alá.

Ritka a kalóz-játék, mint a fehér holló. De két és fél hónapja történt valami Los Angelesben, ami egészen más megvilágítást ad a helyzetnek. Sid Meier bejelentette a Pirates! folytatását. Akinek tehát nincs sok fölösleges pénze, és még tud várni két-három évet, az hagyja a vízben ezt a hajótöröttet - a többiek azonban sokat nem vesztenek, ha kihúzzák. **LUCAS Z**





BEVÁLLALOD? ÉLŐBEN IS?

Egyre több jel mutat arra, hogy a hadseregek mindinkább fokozódó érdeklődéssel szemlélik a számítógépes játékok világát. Erre a legjobb példa talán a tavaly megjelent, ingyenesen America's Army, mely fejlesztésének költségét egészében az Egyesült Államok hadserege vállalta magára, nem burkoltan azzal a szándékkal, hogy így csalogassa állományába az amerikai fiatalokat. De ugyanígy említhetjük az idei E3 dínyvert alkotását, a Full Spectrum Warnt, melynek katonai verzióját a katonák trenírozására készülnék hasznosítani a fegyveres erőknél. A tendenciáról, illetve a számítógépes játékokról és a hadsereghez fűződő viszonyukról kérdeztük Makrai Tibor alezredessel, lapunk katonai szakértőjét.

A látottak alapján (Vietcong, Full Spectrum Warrior video) technikai szempontból mennyire tartod hitelesnek az ehhez hasonló programokat?

Apró kitérkedésen túl nem hiszem, hogy az ember sok hibát fedezhetne fel bennük. Jól látható rajtuk, hogy az ilyen játékok készítésénél gyakran katonai szakértők bábáskodnak.

A játékot látva mit gondolsz, mennyire fest torz képet egy ilyen alkotás a fegyveres konfliktusokról?

Természetesen, minden ehhez hasonló dolog, legyen szó akár filmről, vagy játékról elsősorban pszichésen nem érzékeltet a háborús körülményeket, amit nem is lehet. De ez nem is erről szól. Ha ránézünk a kigúrt, tökéletesen felszerelt, tenyészcsóder katonákra, rögtön

feltűnik, hogy ez a kép valószínűleg nem igazán fedi a valóságot.

Hogy vélekedsz az olyan játékokról, melyek alapját jelenleg is zajló konfliktusok képezik?

Ilyen esetben is fel lehet tenni a kérdést, hogy vajon mi kívánjuk-e a vért, vagy rászoktatnak-e minket a vér ízére. Egy csomó dologról nem tudom eldönteni, hogy azért olyan sikeres-e a piacon, mert az emberek megérik, vagy pedig egyszerűen csak megegytet velük.

A játékok katonai területen történő felhasználásáról mi a véleményed?

Amennyiben realizitkus és csapatban, egyszerre több gépet összekötve lehet játszani, akkor kiválóan alkalmas kiképzésre. Tökéletesen lehet arra használni, hogy az emberek szövják a csapatjátékot, hogy a stratégiai gondolkodásuk fejlődjön, hogy modellezhessenek bizonyos harclemeket. Konkrétan olyan játékokra gondolok, amelyekkel a katonák szórakozva tanulhatnak, fejlesztik a stratégiai gondolkodásukat. Ugyanakkor azt is fontosnak tartom, hogy a katonák pszichológiailag is tudják kezelni az impulzusokat. A katonák sem gondolhatnak úgy, hogy az ellenség csupán rajzfigura, hisz az is ember, akkor is, ha adott esetben akár meg is kell ölni.

Összhangba lehet hozni az ilyen tréninget a terepen végzett hagyományos kiképzéssel? Lehet-e esetleg ötvözni a kettőt?

Nagyon hasznos lenne, ha számítógéppel lehetne modellezni egy komplett gyakorlatot, ahol később a gyakorlatba ültethetjük át azt az adott situációt, amelyeket előtte a számítógépen szimulátorszerűen eljátszottak.

Ezek szerint elképzelhetőnek tartod, hogy a közeljövőben a szimulátorokon képzett pilótákhoz hasonlóan más haderőneműk szolgáló katonák is számítógépes szimulációk segítségével gyakoroljanak, akár nálunk is?

A Magyar Honvédség persze még nem itt tart, de az amerikai katonákat már olyan eszközök segítik – például

ul fegyverre szerelt kamerával nézhet ki a sarok mögül -, melyekkel a modern, XXI. századi katonák az itt látott játékokhoz hasonló, virtuális világban keresztül élik meg a harcot.

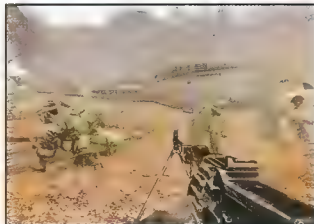
Mikorra várható, hogy a Magyar Honvédség képes lesz beépíteni az informatikának ezt az ágát a kiképzésbe?

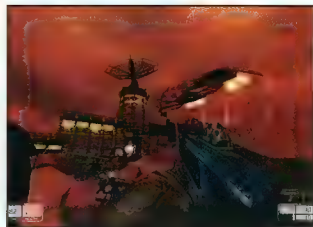
Enhez a Magyar Honvédségen belüli gondolkodásmód, elsősorban a parancsnokok szemléletmódjának változására van szükség. A jelenlegi helyzetnek változnia kell, mert ez így nem maradhat tovább, de azt hiszem, jelenleg folynak ezek a folyamatok, melyek ki kell, hogy billentsék a sereget ebbe az irányba. Én mindenképpen szeretném, hogy a honvédségben ezek a játékok elterjedjenek.

Gondolod, hogy az említett dolgokat a civil életben is lehet kamatoztatni?

A civil vállalatok egyik problémája, hogy nincsenek vezetőik, csak menedzserek vannak. Csapatépítő tréningeket vezető szakembertől egyre jobban látom, hogy a cégek sikerének egyik korlátja az, hogy nincsenek olyan vezetők, akik valóban vezetnek, motiválnak, ismerek az embereiket, így nagyobb teljesítményt tudnak tőlük követelni. Tehát felvetődik annak az igénye, hogy ezeket a vezetőket képezzük, ehhez - más módszerekkel összhangban - az ilyen jellegű szimulációk kiváló segítséget nyújthatnak.

Köszönjük az interjút! ■ SE





Ez a Chaser nevezetű kladvány vegyes érzelmeket keltett bennem. Sok előnyös tulajdonsága van, ám mégsem nyerte el a tetszésemet igazán. Ugyanis a mérleg másik serpenyőjébe olyan dolgok kerültek, melyek felett nem lehet szemel hunyni egy 2003-as játék esetében. Pláne, ha olyan kategóriában kíván versenyezni, ahol a hamarosan megjelenő nagy nevek mellett még hibamentesen, kicsit tökéletesebbre csiszolva sem biztos, hogy labdába rúghatna.

Pedig a kezdetekben még igen reménykedtem a progiban. Minden háttérinfó beszerzése nélkül űltem neki, nem adtam esélyt az előítéleteknek. Elkezdődött a bevezető film, minek hatására már kezdtem azt hinni, jó kis játékkal hozott össze a sorsom. Ám gyorsan fenékiig űrtettem a csalódás keserű poharát.

A szton egy űrállomáson kezdődik, ahol is hősünk – akit mindenki csak Chasernek hív – felébred zavaros, víziószerű álmából. Kábultan körülé: egye-

dül van, egy számára teljesen ismeretlen helyen, semmire sem emlékszik a múltból. Ám nincs sok ideje magához térni. Még kovályog, mikor csatazajt hall, és hirtelen – in medias res – ott találja magát a „Fuss az életedért” című szindarabban. Fejében nem sok gondolat motoszkál jelenleg, csak a túlélés ösztöne hajtja.

Ezt a hányattatott sorsú, formattált agyú férfiembert irányítjuk a játék folyamán. Elsődleges célunk kideríteni, kik is vagyunk valójában, és hogyan is kerültünk ebbe a felettébb kellemetlen helyzetbe. Maga a történet 2044-ben játszódik, és a már említett űrállomásról először a Földre, majd pedig a Marsra vezet utunk, mely – rendes FPS-hez méltóan – töltényhüvelyek és hullák ezreivel léssen majd övezve. Ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy lesz egyre több részlet világos Chaser múltjából. A játék végén természetesen minden kiderül, és mindenki derül. Talán, mondjuk, a játékos nem annyira, mert kicsit becsapottnak érzi majd magát, meg nem is szórakozott olyan jól, de hát, istenem, a kiadó jól jár, és ez a lényeg, nem?

Persze, akármilyen ügyes is Chaser barátunk, emlékek nélkül igencsak kútástalan lenne a küzelem az ismeretlenben. Az élet nem könnyű, de ropant olcsó mostanában errefelé. Egyenesen követ-

kezik hát, hogy nem csak ellenségekkel, hanem segítőkkel, barátokkal is találkozni fogunk a játék folyamán. A harcokban nem kapunk tőlük támogatást, csak információforrásként működnek. Mondhatni hangulati elemek...

A kezdetekkor még nincs nagy gond, kicsit olyan az egész, mint egy interaktív film. Sok az átvéző animáció, és közöttük játszhatunk is kevéskét. De mégis, élvezetes, hangulatos, pörgős. Az átvéző filmek gyakran visszatérnek még a későbbiekben is, végigkísérik, mintegy keretbe foglalják ténykedésünket. A gondot nem is ezek, hanem a tényleges játék okozza.

Amennyire átgondolt és ötletes a sztori, a játék többi része annyira elnagyolt és összekapkodott. Az első komoly hiányosság már kb. 30 perc játék után szemet szúrt: a pályák vonalvezetése hihetetlenül lineáris és egyszerű. Ennél már csak akkor lenne könnyebb dolgunk, ha a padlóra fluoreszkáló nyilatokat meg „Follow Me” feliratokat festettek volna. Ezt a gondolkodásmentes játékmenetet néha ugyan megtöri egy-egy „komolyabb” küldetés, de ezek sem lépik túl a Manó-sorozat szellemiségét. Boszszantó, hogy ennyi IQ-t nem nézünk ki a népek közül!





Na, ha már intelligencia, vessünk egy pillantást a gépi ellenfelek fejcséjébe is. Itt hosszabb-rövidebb vizsgálódás után is csak némi vákuumot fedezhetünk fel. Aha, tehát ez a magyarázat földbuta viselkedésükre! Mert, legyen az kommandós, elit japán katona vagy egy sarki csöves, mind egyformán benn harcolnak. Ha felénk lőnek, akkor még jó napja van az AI-nak. Aztán előfordul, hogy csak áll, és kajálja befelé a skulókat. De a legjobb, mikor egy golyóváltás kellős közepén az ellen fogja magát, és befordul a sarokba, nekünk háttal, és „fedez” a – netán már halott – társait. Kész röhej. Szerintem a botokat egy kezdő Quakerről mintázták. Megy előre, forog, és közben el nem engedi a ravaszt. Emellett a szókincsük is kb. akkora, mint Elvisnek a Való Világból. Van néhány mondatuk, és azokat hangoztatják nagy buzgalommal – néha még el is találják a helyzetnek megfelelőt.

Ahhoz képest, hogy ez kinézik-a-fejéből-és-lövők stílusú program, mely ráadásul a jövőben játszódik, a fegyverarzenál, mely társunk lesz a nehéz napokban, nem túl népes. Körülbelül 11. halálos eszközt vehetünk be az emlékeztetünk visszatérésére indított hullaggyártásban. Ám ezek a csúzlók nem valami hatalmas képzeletörőrlő árulkodnak. Majd! Mind-egyik ma is létező, netán picit módosított fegyver. A legtöbb kereplő mindameltt semmi sem jó, egy-két használható cucc van csak. Ám végre a kés is ér valamit, most nem kell egy hétig vakarni a delikvens hátát, mire bementja az unalmast. Piros pont jár viszont a fegyverváltáskor bekövetkező animációért. Igaz, az értelme nulla, de akkor is jól néz ki :). Aztán vannak – azaz lennének – még ugye a különféle felszedhető cuccok is. Hát, ebben a tekintetben sem kalandjáték, az biztos. A választék kimerül az életoér és a páncél fogalmában. Ezeket sem hurcolhatjuk ám magunkkal netán tartalékolva a szűkebb időkre. Legfeljebb 100-ra lehet feltölteni mind a páncélt, mind a HP-t. Ha hiányzik, hűsünk felszedi, ha nem, hát kisnyúl, marad, ahol van.

S mivel egy magára valamit adó lövöldözős game mostanában nem jelenhet meg a többjátékos támogatás nélkül, ez a lehetőség természetesen ebből sem hiányzik. A háromféle játékmód azonban kicsit szegényes, és nem is igazán fantasztikus. De

aki sokat játszik a Chaserrel, annak ez is jó lesz...!). A látványért felelős, saját fejlesztésű CloakNT motor nem biztos, hogy jó választás volt. Mondjuk, az igaz, hogy gyors és sok rejlik benne. Ám ezek a dolgok rejtve is maradnak, csak néha villan fel ebből az erőből valami. A grafikusok csapnivaló munkát végeztek a legtöbb téren. Statikus, műanyag táj, benne elnagyolt, szánalmas mozgású figurákkal.

A felelős csapat lehet, hogy egy kicsit nehezen jött bele a munkába, meg tán ismeretlen terepen is mozogtak, mert az első helyszínek igencsak csapnivalóan festenek. Ha azonban sikerül elvergődnünk a játék közepéig, onnantól már valamit javul a helyzet. Részletgazdagabb, színesebb kép tárul a szemünk elé, átgondoltabb, minőségibb környezetben találjuk magunkat.

Ám untunk így sem lesz gondtalan. Nem elég, hogy az ellenlábasaik szeretnének kiterítve látni, ebben az idegen, ismeretlen világban még a tereptárgyak is ellenünk vannak. Ugyanis, a program bugos, mint a fene! A karakterünk rengeteg kis törmelékben, pályaelemben – legyen az akár csak dekoráció – elakad, mintha betonfalba ütközne. Az ugrásokkal sincs könnyű dolgunk, foghatjuk ám a fejünket látva, mit művel emlék-light pártfogoltunk. A mai játékokban már szinte alapkövetelmény, hogy valamilyen nyoma maradjon ott jártunknak, ténykedésünknek. Hát, golyó- és vérnyomokat már láttam, sőt, egy pályán szét is lőttem egy fakerítést. Még némi törhető üveg, és ennyit a rombolási élvezetekről. Se a tárgyak, se a környezeti elemek, sem pedig a már levedáztott ellenlábasaik nem rezonálnak a beléjük csapódó lövedékekre. Sőt, az általunk lekasabolt népek sem rabolják sokáig a létfontosságú processzordóit és a memóriát, ugyanis rövid idő múlva eltűnnek. Itt jártunk bizonyítéka néhány elhagyott puskéta lesz csupán. Ami viszont döbbenetesen jól néz ki, az a vízeffekt és a különféle fényforrások minősége.

De ez sajnos azonban kevés az idővösszegehez, legfeljebb néhány másodpercre feledtetik csak a boszúságokat.

Míg a game sokszor mér csapást a szemünkre, a tiszelt programozók már jobban kímélik a fülünket.



A hangok rendben vannak, megfelelnek az Unió elvárásoknak. Újabb kellemes meglepetés volt az aláfestő zene. Odafigyelésre méltó muzsikákat pakoltak be az egyes pályák alá, melyek némelyike még önmagában is hallgatható lenne.

Lassan a kiszabott hely végére érek, illele hát levonni a levonivalókat. Adva van egy egész jó ötlet, mely mélyen elmerül a kidolgozatlanság mocsarában. Egyedül a történet az, mely elviszi a hátán az egész bithalmazt. Összekapkodott, kiforratlan munka, mely gyakorlásnak jó ugyan, de túl nagy hírnevet és gazdagságot nem hoz alkotóinak. És a várva várt nagy nevek mellett még előtteinek sem igazán alkalmas. ■ B-ChromeE

> ÉRTÉHELÉS



PRO magával ragadó sztori » kellemes háttérzene

HONTRA tele van hibával » borzalmas az AI » linéaris

> CO MELLÉKLET

A játékhoz tartozó melléklet

> JÁRÓRA

A játékhoz tartozó járó



MIDNIGHT CLUB II

Fejlesztő: Rockstar San Diego > Kiadó: Rockstar Games > Web: www.midnightclub2.com



Jogosítvány? Minek az? Nem papírral, hanem benzinnel megy az autól – hangoztatják a vagányok, és bizonyos körökben valóban nincs sok respektje a hatóság által kiállított papírosnak. Ugyebár az illegális utcai autóversenyzők számára a KRESZ ismeretlen fogalom: a Midnight Club tagjainak elég azt tudniuk, merre található a gázpedál. Los Angeles, Párizs és Tokió lakói reszketsetek! A GTA Vice City után itt van a Rockstar Games legújabb amorális játéka, amelyben ismét feldúlhatjuk a nagyvárosi utcák nyugalalmát. A Midnight Club II-ben csakis egy módon lehet klubtagságot szerezni: ha minden szabályt áthágva elsőként jutunk célba.

ÜDVÖZLÜNK A KLUBBAN! Az alapfelállítás roppant egyszerű: miután az első részben New York és London rendfenntartói folytattak hiábavaló harcot ellenünk (már ha rendelkezünk anno PlayStation 2-vel, hiszen abból nem volt PC-s verzió), most megérke-

zünk Los Angelesbe, ahol új kihívásokat keresünk. Fenegyerekéből és vadóc csajszikból ezúttal sincs hiány: a radarunkon láthatjuk, merre furikáznak a lehetséges ellenfelek, és ha végre rátalálunk egy megfelelő jelöltre, csak rá kell villantanunk a fény-szóróval. Első próbatételként követnünk kell az illetőt, ami még nem túl nehéz – ha lemaradunk, általában megvárnak minket. Az igazi verseny akkor kezdődik, amikor a kiszemelt bandafőnök végül „bemutat” minket a társainak. A mezőny elrajtolása után már csak a győzelem lebeghet a szemünk előtt, és a fékpédált el kell felejtetnünk – illetve csak hatalmas farolásokhoz és nyaktörő mutatványokhoz szabad igénybe vennünk. Ha a járdán tudunk csak előzni, annak egy pillanatra sem szabad visszatartania minket: a gyalogosok majd szépen félreugrálnak, ha pedig túl lassúak a reflexeik, hát úgy kell nekik – majd valaki biztosan hív mentőt. Az autót sem kell féltetni! A szemetesekukák vagy padok elsdorásra mellett kandabálokat is kiűzhetünk: az ilyen apróságoztól még csak a fényezés sem sérül. Áthajthatunk a gyengébb kerítéseken, háztetők felett ugrathatunk, kamionok platója alatt csusszanthatunk át, és még egyéb hajmeresztő dolgokat is művelhetünk. Nem kell túl komolyan venni a dolgot (arra ott vannak a cenzorok): rombolni és tömegbaleseteket

okozni nagyszerű mulatság. Ez nem szimulátor: az arcade fizika mellett mind a gyalogosok, mind az autók sok mindent kibírnak.

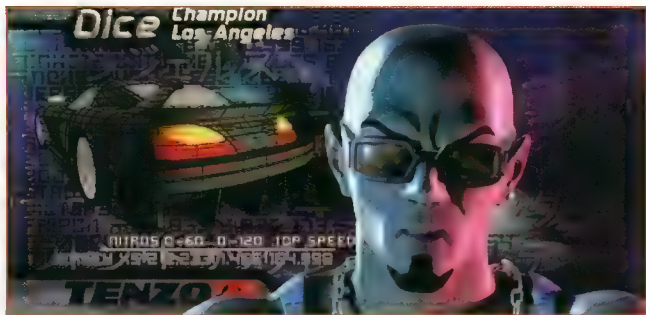
A feladat végül is egy mondatban így összegezhető: a radarunkon kéken jelölt pontokat érintve el kell jutnunk a narancssárgával jelzett célhoz. Kétfajta verseny lehetséges: az egyikben rögzítve van, milyen sorrendben kell érinteni az ellenőrzési pontokat, míg a másikban nekünk kell kikísérletoznunk a lehető legrövidebb útvonalat. A radaron kívül óriási segítség, hogy az aktuális ellenőrzési pontokat egébe szókó kék fények is jelzik, vagyis még akkor is látjuk a következőt, ha mondjuk, egy háztömb mögött helyezkedik el. E fények aljánál továbbá egy-egy nyíl is mutatja, merre kell fordulnunk a következő ellenőrzési pont felé – már persze, ha az útvonal rögzítve van (máskülönben a nyilak egyfolytában forognak). Ha minden jól megy, néhány menet után elnyerjük az aktuális bandafőnök autóját, amelyre rögtön át is nyergelhetünk, és cirkálhatunk tovább újabb ellenfeleket keresve. Néha eközben extra feladatok is bejátszanak: például csak akkor állnak ki ellenünk, ha előtte leráztuk magunkról a zsarukat. No persze arra verseny közben is számíthatunk, hogy piros-kék világok bármikor felbukkanhatnak úláthatáron. A rend őrei természetesen egyik városban sem nézik



jó szemmel a vidám száguldozást, és még helikopterek reflektorai is pásztázzák az utakat. Ha a csóvát sikerül ránk állítaniuk, még nehezebben szabaddunk a fánkabálóktól. Az a furcsa, hogy mindezek ellenére csak a legtrikább esetben fordul elő, hogy letartóztatnak minket. Tudniillik valahányszor netán sikerül minket lezorítaniuk, mindig akad egy versenytárs, aki épp akkor tép el mellettünk, és ilyenkor a zsaruk az újabb szabálysértő után iramodnak. Szó se róla, így is nagyon izgalmas, hiszen a riválisainktól eltérően ők kifejezetten azon iparkodnak, hogy „potáftalan módon” elterítsenek minket a legideálisabb útvonalról, és hogy minél jobban leamortizálják a járgányunkat. A vad száguldozásban egymásra újabb darabok válhatnak le a kocsiór, egy-egy borulás után a tető is behorpadhat, de azért nem kell túlzottan aggodni: a gépünk teljesítményében ez semmi visszacsést nem eredményez. Ha pedig ripityára törve a verdát végül felrobbanunk, utána azon nyomban új autóval mehetünk tovább – ez szinte természetes is arcade hangulatú játéktól lévén szó.

MÁSODPERCRE HISZÁMÍTVA. Alapvetően kétfajta autós játék létezik. Az egyik az, amelyik azzal idegesíti fel a játékosokat, hogy agya-főbe csal, és a sikerélmény ezáltal eleve kizárt, a másik pedig az, amely azzal idegesíti fel a játékosokat, hogy olyan kihívást tartogat, amelyet csak hosszas gyakorlással lehet leküzdeni. Az előbb említett csoporttal jómagam nem sokat szoktam foglalkozni, úgyhogy a szomszédjaim is tanúhatják – akik netán az éjszaka közepén némi csapkodásra rathattak fel –, hogy a Midnight Club II az utóbbi kategóriába tartozik. Analóg irányítóval a játék teljesen tökéletesen irányítható, és pokolian jól megtervezett pályákon bizonyíthatunk, úgyhogy kudarc esetén magunkon kívül sosem hibáztathatunk mást. Nem véletlen, hogy újra és újra rábökünk a „verseny újraindítása” opcióra.

Először csak tartjuk a tempót, és figyeljük, merre haladnak az ellenfeleink, majd miután néhány menetet után már „ismerjük a járást”, csak akkor állunk az élre. Hála a kitűnő mesterséges intelligenciának a riválisaink mutatják meg a legideálisabb útvonalakat. A mezőny teljesen szétszakadozik, és míg egyesek mondjuk a kacskaringós mellékutakat választják, addig mások egy alagútból hajtanak le (ahol esetleg szembefogalommal kell számolni), továbbá

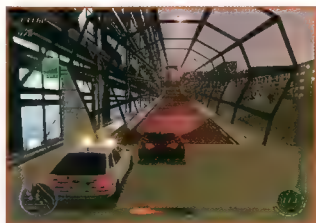


gyakorta előfordul, hogy üvegfalakon vagy kerítéseken mehetünk keresztül, és az így feltárt folyosókon nagyságrendileg rövidebb utat találunk. A kifinomult AI-nak köszönhető az is, hogy nincs két egyforma verseny. Ez nem olyan játék, amelyekben előre tudjuk, melyik saroknál melyik ellenfelet fogjuk megelőzni. Ahányszor újraindítjuk a futamot, mindig másképp alakulnak a dolgok. Lehet, hogy a többiek fennakadnak egy tömegkarambolban már a pálya legelején, és egészen elhúzhatunk a mezőnytől, míg ugyanezen versenyen egy másik alkalommal csak vért izadva tudjuk megkaparintani az első helyet. A gép irányította versenyzők ugyanúgy viselkednek, mintha csak emberi reakcióik lennének: nem tudják előre, melyik sarok mögött milyen veszély vár rájuk, azonban ha eléjük kerül egy civil autó, azt igyekeznek kikerülni.

A játék karriertista módján kívül van arcade mód is, amelyen belülűlő verseny lehetőségek: először is újrajátszhatjuk a már teljesített career versenyeket, másodsorban többkörös versenyeket rendezhetünk különlegesen kialakított pályákon, azután ismerkedhetünk a városal a „cirkálás” üzemmódban, saját kialakítású versenyeket is rendezhetünk (ehhez külön „race editor” van, amelyben a pálya ellenőrzési pontjait magunk választhatjuk ki – de sajnos csak konkrét pontok közül), végül pedig a Battle móddal csatákat rendezhetünk, melyekben felvehető bónuszok is segítik a játékosokat (ügymint extra nitro, láthatatlanság, elektromos fegyver), továbbá a fényezés egyben golyószóró is. A csatákat kétféle szabály szerint lehet megvívni. Az egyik változat egy sima Capture the Flag játék, amelyben a célba kell

juttatni a pályán megjelenő zászlót, amelyet nemcsak az ellenfelek vehetnek el tőlünk, ugyanis nagy sebességgel a falnak csapódva el is ejthetjük. A másik lehetőség a Detonate mód, amelyben az ügyes játékos zászló helyett egy bombát juttathat célba, és azt nem lehet csak úgy elvenni. A többiek csakis fegyverrel kényszeríthetik megállásra a merénylőt, azaz ki kell löni az illetőt, mielőtt már késő lenne. LAN-on vagy interneten keresztül ugyanezeket a játékokat lehet játszani. Megadhatunk esetleg zsűrit, hogy milyen játékhoz akarunk csatlakozni, és ilyenkor azok közül a kritériumok közül válogathatunk, hogy melyik városban akarunk versenyezni, milyen versenytípussal, milyen kategóriájú (honnan származó) járművekkel, legyenek-e csapatok, milyen időjárás legyen (napfényes, esős, ködös), milyen időpontban játszódjon a futam (az „éjszakai klub” életébe ugyanis még az alkonyat és a perkarat is belefelel), és hogy legyenek-e power-upok.

HASZNAHDÖR SHOW. A fantáziameveken szereplő járgányok négy tulajdonság alapján vannak rangsorolva: végsebesség, gyorsulás, kezelhetőség és nitro. Nitro eleinte egyik márkánál sincs, ugyanis azt előbb meg kell nyerni. A gyengébb verdák ezt követően egy nitróval indulnak, de a jobbakkal kettővel vagy akár többel is rendelkeznek. A nitro révén olyan sebességgel lehetünk ki, hogy a táj teljesen elmosódik körülöttünk – ám nem ez az egyetlen megnyerhető cucc! Remek eszközökkel növelhetjük az autónk tudását, amelyekkel majdhogynem kisebb show-műsorokat prezentálhatunk. Folyamatosan bővíthetjük a repertoárt: először is megkapjuk a súlypontátte-





Most már biztos, hogy ez az év fekete betűkkel íródik be az autószimulátor-rangjók évkönyvébe, hiszen két patinás sorozat is a végéhez érkezett: elsőként a Papyrus fejezte be nagysikerű NASCAR-sorozatát, most pedig az ISI tett pontot Forma-1-es játékaiknak a végére (mindkettő esetében a kladók döntöttek erről).

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ. Amikor először hallottam a játékról, megmondom őszintén, pénzszagot éreztem a levegőben. Bizony-bizony, semmilyen más ésszerű indítékot nem tudtam elképzelni, amiért az EA Sports még egy bőrt lehúzott volna erről a licenről, hiába volt a marketing-hozsanna a 4 teljes szezonról, a 14 csapatról, a 44 autóról és a 17 pályáról. Aztán, ahogy fokozatosan megismerkedtem a játékkal, hiába az újítások, a különböző javítások felszínre kerültek, úgy bizonyosodtam meg róla, hogy az ISI (Image Space Incorporated, a néhai „Sports Car GT” túraautó-szimulátor készítői) ismét jó munkát végzett a fejlesztés során.

ÚJDONSÁG-MUSTRA. Az F12002 közel sem volt tökéletes játék, legfőbb pontját az MI hiányosságai jelentették: nem volt következetes, gyakran minden indíték nélkül okozott tömegbalesetet, rosszul rajtolt, nem vette figyelembe a kék zászlót és rosszul tákkázott. Mostanra ezeket a hibákat kijavították, az MI képes igazán élvezetes csatákat vívni (habár néha

még mindig provokál hajmeresztő dolgokat: például nekihajt a boxutca bójárai betonoszlopának, és azt fürge egy teljes versenyen keresztül), és jelentősen javult is. A fizikai motoron is történtek változtatások, egyrészt jelentősen csökkent a gyors kanyarokban, nagy sebesség mellett tapasztalható tapadás (az Eau Rouge-ban teljes gázzal most már elszállunk, mint Jacques Villeneuve tette annak idején), másrészt a lassú kanyarokban érzékelhető tapadás nőtt, és ugyanitt csökkent az alulkormányozottság is. Ezek függvényében szinte újra kell tanulnunk a pályákat, és megfelelően adaptálni vezetési stílusunkat az új fizikához. A változtatások érintették a fékezést és a gázadást is: a fékek most is túleleghetnek, de erről végre már információt is kapunk (új LCD-panel az olaj- és a motorhőmérséklettel egyetemben), nem ér minket váratlanul. Mind a fékerőt, mind a gázfőcsőt rettentően finoman kell adagolni ahhoz, hogy ne koptassuk feljött a kereket, vagy ne pördöljünk ki azonnal egy-egy kigyorsítás során. Az esős versenyek is revizionáláson mentek keresztül, végre nem olyan érzés vizes aszfalton vezetni, mintha tojásokon haladnánk, mert a vizes guminak van tapadása, és a tapadási határt is érezni lehet! A 3D motor maradt a régi, azonban mind a pályák, mind a talaj- és égtextúrák, mind pedig az autók kinézetén kozmetizáltak. Ez utóbbiak esetében szembeütő különbségek fedezhetők fel egy-egy versenyéva/modell között. Komolyabb ütközéskor már nem csak a terelőszárnyak és a kerekek válnak le a karosszétráról, hanem egyéb szénszáll-darabok is lehullanak, a kasztin

deformálódnak, és a felfüggesztések meghajolnak. A hangzást illetően sikerült olyan hangulatot teremteni, akár egy igazi versenyautóban. A tökéletes megoldás helyett - minden autónak (csapatnak) más-más hangja van - néhány motorhang került a játékba, de ezek eléggé különböznek ahhoz, hogy felismerhetők legyenek. A motorok magas fordulatszámon visítanak, a boxutcaban hörögnek, alapjáraton pedig felbőgögnek, ahogy a TV-közvetítésekben hallani szoktuk. Kár, hogy a játék zenéileg jellegetlen, arctalan (akárcsak a menürendszer, melyet titkon reméltem, hogy emberközelibbe, fogaszthatóbbra cserélnék). Érdekes, hogy végre bekerült a játékba a versenyek előtti vezető és felvezető körök „lejátszásának” lehetősége is (bár ehhez editálni kell az aktuális „.plr” fájlt megfelelő sorát).

MÉGSEM TÖHÉLETES. Úgy vélem, minden erőfeszítés hiábaválto, volt az EA Sports mégis úgy döntött, hogy csak a játék PS2-es változatába gyömöszölje bele a karrier-módot. Érthetetlen, hogy ekkora ziccort miért hagytak ki, én ezt a szimulátorról PC-s játékosok szándékos szívatásának vélem (és durván le is vontam érte pontokat). Élelmes kezek máris készülnek a megfelelő MOD-ot, melyet ezt a játékmódot is el tudjuk majd érn. Aprópó MOD-olás: a játék megjelenése után minden F12002-re készülő, nagyszabású MOD „gyártója” bejelentette annak F1 Challenge alá történő áptörtésait (a témaha vágó, „F12002 MOD-ok” cikket lásd ebben a számban!), tehát a játék és azok a javítások, melyek jobb teszik elődjénél, máris vonzzák a közösséget. Másik jelentős hátulütő maradt a pályák onalvezetése: továbbra is rendkívül sok a pontatlanság, a legtöbb baj még mindig az aszfaltcsikok szélesével (elég csak Monzára ránézni) és az egyesek hosszával van. Egy mondatba sűrítve: az „F1 Challenge” nagyon jó játék, kiforrott, összerakott, nálam azonban még mindig a GP4 maradt a király!

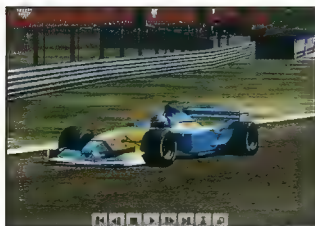
DAUSY

> ÉRTÉHELES

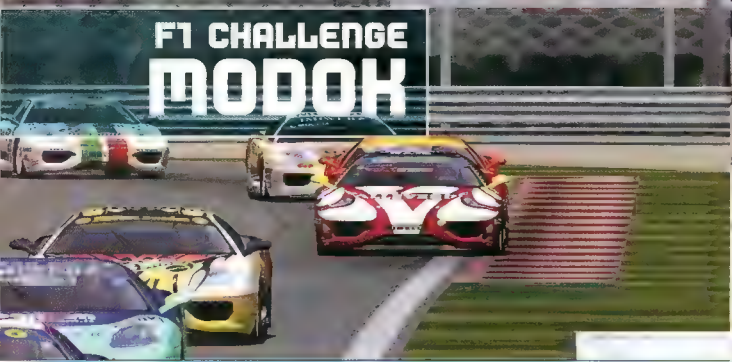


PRO sok játékos az „F12002”-re „kepest” brutális hangok » kiadó MOD-olás » cseteseg

HONTRA karrier mód hiánya » pályák onalvezetése » a tobbgates, mod ang fejtődt



F1 CHALLENGE MODOK



Készült egy játék pár évvel ezelőtt, mely a „Sports Car GT” névre hallgatott, és mind a mai napig hihetetlenül népszerű. Azok prózái: némi grafikai érzékel és egyszerű programozási ismeretekkel kiegészítő pályák és járművek tömegele illeszthető a játékba. A fejlesztőcsapat (ISI) ezután Forma-1-es szimulátorok készítésébe vágta fejszéjét, mely a sorozat első darabjaiba bele is tört (ahogy várható volt). Következett az „F1 2002” és az áttörés: végre olyan fizikai modell, 3D motor és alap került a játékba, mely varázsütés-szerűen beindította az autószimulátor-közösség csapatainak fantáziáját - munkához láttak, non-profit alapon kezdtek el MOD-okat gyártani az alapjáték alá, így biztositották annak töretlen sikerét. Napjainkban több mint 15 különféle MOD létezik az „F1 2002” alá, mi most azonban csak a legfontosabbakról értekezünk.

GT RACING 2002, A NAGYVÁGVÁ. Ha röviden akarnám jellemezni a GTR2002 nagyságát, akkor azt mondhatom, hogy ez a MOD a legelső, a legnagyobb és a legjobb mind között - lényegében teljes játékot kapunk teljesen ingyen. Az alap-MOD 2002 legvégén jelent meg egy (leikes szimulátorjátékosokból, volt autósversenyzőkből és hobby-autósokból álló) angol csapat, a Sim Bin Development Team (SBDT) munkájaként, majd hónapokra rá érkezett egy javítása és idén áprilisban még egy fix (ez utóbbit gondosan elrejtették a „Ferrari 360 Modena Challenge” MOD szárnyai alá). A játék az európai túraauto-sorozat 2002-es évadját modellezte le (melyet egy bizonyos keres-

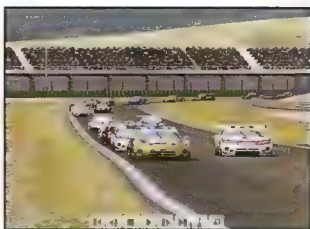
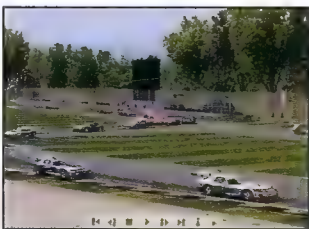
kedelmi TV-csatorna támogat, és ott lehet látni a versenyeket is) annak összes résztvevőjével együtt: két géposztály 36 autója lehet egyszerre a pályán, ahol a gépek átlagban 65-70 kört futnak, miközben pilótát is cserélnék - hosszú távú versenyzés. Az N-GT osztályba tartoznak a „gyengébb” autók (430 LE körüli teljesítménnyel), a GT osztályban pedig az igazi fenevaddal találkozhatunk (650-670 LE teljesítménnyel), őket összeszervezte pedig lekörözésekben gazdag (hiszen nemcsak teljesítményben, hanem leszorító-erőben és minden egyéb paraméter szerint is) jelenben és különbség a két osztály között), késhegyre menő csatákkal tarkított versenyt kapunk eredményül.

Ezt a MOD-ot 2 dolog emeli ki igazán a többi közül: a rendkívül akkurátus fizikai modell (ezt majd még jól kivesézzük), mely minden típus viselkedését életszerűen adja vissza és az MI - okos, jól versenyzik, igyekszik kerülni az ütközéseket, és nem ökleli fel a játékosok autót (a legtöbb MOD-ban az MI viselkedése gondot okoz). Grafikailag is igazi gyönyörrel megdolgoztunk, a belső kidolgozások, akárcsak az autók formák példaértékűek, a textúrázás pedig valódi mesteremberekre vall. Természetesen lecserelelték az összes háttér- és töltésképet, hogy fazonra szabják a játékot. Vicces, hogy a grafikusok néhol annyira belejötték, hogy az F1 2002 pályáinhoz kiegészítőket készítettek, hogy azok még inkább közel álljanak az igazhoz. Hangzásban is igazi remekművel van dolgunk (mértőldeket vez az

eredeti játékra): minden autó hangját eredeti minták alapján készítették el, és a végeredmény libabőrössé teszi a téma iránt amúgy semleges játékosokat is. Csak most döbbenünk rá, hogy a Viper rőfög hangja, a Diablo büszkén-tompán szóló baritonja, a Maranello elemi ereje vagy a Lister/Marcos duó meghatározhatatlan, szilaj vadsga mennyire hiányzott már a játékalettárról (és ez csak néhány jármű, hiszen kiegészítő-gépek is akadnak szép számmal)!

Az MI tehát jó ellenfél - persze ehhez 95-100% körüli kell vennünk az erejét, agresszivitását pedig 40%-ra (magasabb értékeken hajlamos szuicid-akciók elkövetésére is), és a hosszú távú szórakozás máris garantált. Mehetünk hivatalos, de akár leveztető bajnokságot is, bemelegítésnek azonban az egyedi versenyek is megteszik. Az alapkiszerelelésben mintegy 20 pályával érkező MOD internetes oldalakról újabb pályák bővíthető, mára mintegy 80 különböző helyszínen böhgetnek fel a motorok!

Itt az idő, hogy visszatérjünk a játék fizikájára, mely az F1 2002 alapjaiból táplálkozik, de annál élvezetesebb, jobb. A játék teljes értékű élvezetéhez szükségünk lesz egy jó kormányra (manapság 16-20 ezer Ft-ért már lehet jó FF-es kormányokat kapni), arról ne is álmodjunk, hogy billentyűzettel teregetni tudjuk ezeket a vadakat. Következhet a huszárvasgás: kapcsoljunk ki minden segítséget (egyedül az automata-váltót és a kuplungrásegítést ajánlatos meghagyni); fontos, hogy ezt egy-





szerre tegyük, mert így fogjuk megszokni az azok nemlétét. Tapasztalni fogjuk, hogy a vezetés nagyon összetett: a gázzal, akárcsak a fékkel csínján kell bánni, váltásokkor pedig olyan nyomaték kerül az útra, hogy ha nem vigyázunk, alacsonyabb sebességi fokozatban a kapcsolás képes megpördíteni az autót. Ebben a játékban garantáltan sokat fogunk gyakorolni, a sikert pedig nem percekben, nem órákban, de még csak nem is napokban mérjük (én 1 hét után tudtam hiba nélkül vezetni 30-35 körös versenyeket), a pályákon eltöltött idő lassan hozza meg gyümölcsét. Viszont óriási érzés lesz uralni ezeket a szörnyetegeket!

Gyorsítások során arra kell figyelni, hogy a kormányrú kúlsze felé fordítsuk a kormányt, a gázt pedig fokozatosan adagoljuk: alacsony sebességi fokozatokon csak fél-3/4 gázt adjunk (idővel ráérvünk), különben azonnal megpördülünk. Másrészt minden pályán ismernünk kell a bukkánók elhelyezkedését, melyekre hajtva megfelelő gázévéttel tudjuk majd kordában tartani a gépet. Fékkezéskor fontos a fékerő-adagolás, ráadásul a fékek hőmérséklete és a gumik állapota (hőmérséklet, kopás) is befolyásoló tényező. Próbáljunk minél finomabb és folyamatosabb fékzést produkálni, ha beblokkoljuk a kerekeket, akkor engedjük fel, és nyomjuk le újra (pumpálás technika). Nagy segítség, hogy a „hivatalos” pályákon a fékezési pontoknál a készítőik vastagabb fekete gumicsíkokat festettek fel az aszfaltra. Ezekkel a tanácsokkal már ismerkedni lehet a játék fizikájával, azonban minden egyes autószerre, főre kihatás, kerékvető használata, netán esős verseny más és más, újabb technikák elsajátítására kényszerít. Fűvön például nem, vagy alig szabad fékezni, csak kormánymoz-

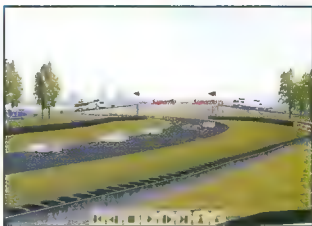


dulatokkal és gázévéttel korrigáljuk az autó mozgását. Ez a MOD azért lett ennyire sikeres (több millió letöltés világszerte), mert igazán vissza tudja adni a versenysorozat izgalmait: a lökdösdéséseket, a kicsúszásokat, az egymás lökhárítói erő versenyaikat, a gigási küzdelmet, és mert a befektetett energiát és türelmet busásan megtéríti! Emellett megőrizte az eredeti játék közvetlenségét, pofonegyeszerű újabb autókat (Pagani Zonda, Chevrolet Corvette C5-R, Nissan Skyline, BMW M3, TVR Cerbera stb.), festéseket vagy pályákat belehelyezni!

A TÖBBIEK. Mint már említettem, a mezőny népes, választék van bőven attól függően, hogy az autóversenyzés milyen ágát szeretjük jobban (zárt kasztnis/nyitott kasztnis, egyfajta modell/többfajta modell versenyese), és milyen mélységű szimulációra vágyunk? Itt összefüggés van a MOD-ban szereplő járgányok sebességével is: általában minél lassabbak, annál könnyebb őket vezetni. A következő lista nem teljes, csak a legjobbak MOD-okat sorolom fel.

A könnyebbek: Alfa147, BMW M3, Porsche 996 és Ferrari 360 Modena. Mint a nevekből is kitűnik, itt bizony egy-egy modell köré épült versenysorozatokról van szó. Mindegyik fizikája egyszerűbb, kezdőknek is könnyebben elsajátítható, mint a GTR2002-é. Kiemelném közülük a Ferrari 360 Modena kiegészítőt (szintén az SBDT keze nyomát viseli), amelyben igazán akciódús versenyeket vívhatunk.

A nehezebbek: BPR Endurance 1996, SportsCar Racing és Independent Oval Racing. Az első volta-keppen egy GTR2002, 1996-os színben pompáz-



va, ahol a legendás McLaren F1, Lotus Esprit, Ferrari F40 vagy Venturi 600 volánja mögé ülhetünk. Frenetikus érzés, kár, hogy az MI nem nőtt fel a feladathoz, és a rajtok során óriási karambolokat okoz. A SportsCar Racing annak a Racing Sim Developers Groupnak (RSDG) a munkája, amelyik már segédkezett az ISI-nek Forma-1-es játéka elkészítésében: ez a MOD az USA-ban népszerű „American Le Mans” széria autót – LMP675 és LMP900 osztályú együléses prototípusok – dolgozza fel, természetesen hagyományos amerikai versenypályákon. Sebességérzete, az autók tapadása, a versenyek teljesen más kategóriát képviselnek, mint az összes többi MOD esetében, szerintem a GTR2002 után a legjobban sikerült; kedvenc sebringi pályámon óriási csatákat lehet tolni vele. Megjelenése óta számos pálya és autó készült már hozzá (többek között az idén Le Mans-i győztes Bentley!). Az IOR pedig a tavalyi Indy Racing League (IRL) szezon pályáit, autót és versenyzőit tartalmazza: a többnyire ovalpályákon zajló versenyek egyedi vezetési élményt nyújtanak, egyetlen hátrányaként a félig olasz menüket említhetem meg.

A JÖVŐ. Az „F1 Challenge” megjelenésével már készül a GTR2002 átirata és a jelenleg még fejlesztés alatt álló MOD-ok átportalása is megindult. A jövő tehát mindenképpen biztató az autószimulátor-rajongók számára, biztosan nem fogunk unatkozni.

A fura csak az, hogy nem hivatalos fejlesztésként, hanem rajongói kezdeményezésként kapjuk meg mindazt, amire évekig hiába vártunk... e ezen nem érdemes morfondórozni, mert így ingyen (csak az alapjátékokat kell megvennünk) juthatunk hozzá a garantált minőségű termékekhez! ■ DAUBY





VÉGIGJÁTSZÁS

SENTINELS HADJÁRAT Terror of the Tides

1. RAGE OF THE TIDES

Törjük be a meggyengült kaput az éjfelekkel, majd a hídról teleportáljunk át a kis szigetre (Blink). Csapjunk le mindenkit, majd a Tome of Intelligence felvételével növeljük meg a varázserőnket. Teleportáljunk tovább, egy Ring of Protection +1-es csillan meg a távolban az egyik szörny ujján. Csatlakozunk a többiekhez, majd kövessük a démon nyomait. Az őrült furbolgot menthetetlenek, nem tehetünk értük semmit. Az égő szobor mögötti ládából újabb

varázstárgy (Jade Ring) kerül elő. Az égő nyomokat követve kis halászfaluba érünk, amelyet a kígyóemberek épp porig rombolnak. Tegyük rendet, majd teleportáljunk át a keleti kis szigetre. Romboljuk le a házat, majd tegyük hidegre a naga mágust (Tome of Strength). Fojtassuk az üldözést, de a gyógyító forrásnál álljunk meg regenerálódni. Maiev teleportáljon át a pókokhoz, nem marad el a jutalma (Spider Ring, Claw of Attack +3). A forrás után erősítés érkezik, sőt még a Furbolg remétét is megtalálhatjuk a tó melletti kis szigeten. Maiev Blink varázslata segítségével (Healing Wards).

A démonkapu mögött végre megtaláljuk Illidant, aki éppen hajórá szállt. A kikötőben maradt öt hajót a nagák el akarják süllyeszteni, ezt kell nekünk megakadályoznunk. A küldetés sikeres teljesítéséhez legalább két hajónak épségben kell maradni.

Mellékküldetések

Enraged Beast

Egy begöcögött furbolg óriást kell semlegesítenünk, ami nem egyszerű feladat. Célyszerű a segítőit levetni először, csaljuk el legalább az egyiket, majd végezzük vele. Hamarosan megérkezik az óriás, de egyedül nem sokra megy kis csapatunk ellen. Támadjuk meg Maievel, a többiek hátulról nyilazák le. A jutalmunk egy Tome of Agility lesz.

Search and Rescue

Szatírok kis csoportja fogságba ejtett néhány éjtündét, őket kell kiszabadítanunk. Mivel túlerőben vagyunk, a feladat nem okozhat gondot, egyszerűen nyilazunk le mindenkit, majd törjük be a cellák kapuját.

2. THE FROZEN TIDES

Legelső feladatunk legyen a bázisvédelem kiépítése. Támadás két irányból érkezik, nyugaton szárazföldi erők támadnak, ide legalább öt protector kell, míg a nagák északról, a tenger fe-

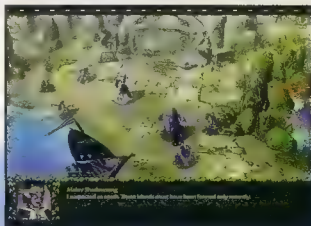
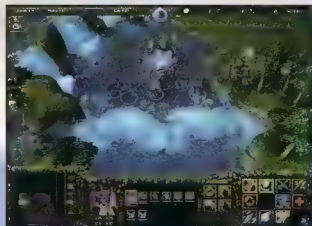
lől légerővel támadnak (az öbölhöz építsünk fel még három protectort a meglévő mellé). Kezdünk gyors fejlesztésbe, majd derítsük fel a környező terepet. Az egyik szörnynél találunk egy Tome of the Strength-t, ne hagyjuk nála. A csapatunkba vegyünk fel négy medve druidát és öt huntrest, persze a legjobb fegyverzetet és páncélzattal felszerelleteket. Maiev teleport képességét segítségével megtalálhatjuk a déli szigeten rejtőzködő hatosszintű hidrát, akinél újabb varázstárgy található (Pernap of Vitality). A nagák nyugati bázisát kell először elintéznünk, a támadáshoz azonban vigyünk ostromgépeket is (négy elég is lesz). A bázis felégetése után nem kell onnan támadásra számítanunk, koncentrálnunk északra. Itt újabb varázstárgyat találhatunk egy kilencesszintű szörnynél (Claw of Attack +6). Az északi bázis legyőzése nagyobb erőt igényel, érdemes először csak távolról megsemmisíteni a védműveket, aztán támadni. Figyeljünk oda a légi egységekre, hozunk lőszereket ellenük. A bázis lerombolása után egyetlen feladatunk marad, el kell intéznünk a sírkamra bejáratát védő naga őrköt.

Mellékküldetés

Silence the Ghosts

Az öreg ork remete bíz meg minket ezzel a küldetéssel, el kell csendesítenünk az ork harcosok szellemait. A feladat nem túl nehéz, mindössze a három sírkamrárt kell csak megsemmisítenünk keleten. Ne álljunk le harcolni a szellemekkel, egyből menjünk rá a sírokra, onnan jön elő ugyanis az utánpótlás. A harmadikban megtaláljuk a remete által kért varázstárgyat, vigyük neki vissza. A jutalmunk egy Robe of Magi köntös lesz. Secret

Az északnyugati sarokban lévő ősi könyvtár tetejére fel lehet teleportálni, a jutalmunk három Tome of Intelligence lesz.





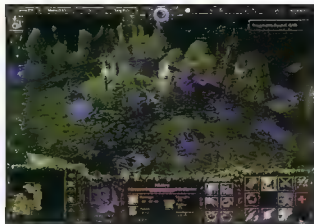
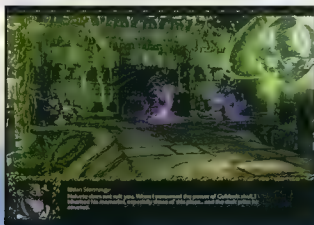
3. THE TOMB OF SARGERAS

Újabb labirintus, ahol nagy hasznát vesszük Maiev varázslatának. Rengeteg varázstárgy lett elrejtve olyan helyekre, ahová csak ő tud eljutni. Igazából eltévedni nem tudunk, egyetlen irányban mehetünk csak. A nagák táboránál megismerkedhetünk a hősökkel, vele később még találkozunk. Illidant az utolsó ajtó mögött találjuk meg, de úgy tűnik, elkéstünk. Egyedül Maievnek sikerült kitelepörtálnia a beomló barlangból, a sziklaomlás megölte a társait. Alig több, mint három perc áll a rendelkezésünkre, hogy visszajussunk a barlang bejáratához. Használjuk sűrűn a teleportálást, és ne álljunk le harcolni. A hosszú folyosón az egyik falrész eltűnt, mögötte találhatóunk egy igen komoly varázstárgyat, melyet a hídak őrznek (Gauntlets of Ogre Strength +3).

Mellékküldetések

The Shadow Orb

Az ork sámnál összezüzött varázsgömbjének a darabjait kell felkutatnunk. 10 darab lett elrejtve a labirintusban, mindet meg kell találnunk. Az elsőt a déli-leti sarokban találjuk, ott, ahol a Pit Lordot kellett legyőznünk (teleportált érhetjük csak el). A második ott lett elrejtve, ahol a medvedrudikak csatlakoztak hozzánk (a rúnához beteleporthatunk). A közelben található mágius padlólapra rálépve kinyitunk egy ajtót a közelben, e mögött van a harmadik darab. A negyedik töredéket a hosszú folyosó jobb oldalán lévő beugróból érhetjük el, a rúna megmutatja, hová kell teleportálnunk. Az ötödiket ott találjuk meg, ahol legyőztük a hetesszintű hidrát. A közelben lévő fára küldjük fel az egyik vadász baglyát, az megmutatja, hol van a rúna, ahová fel kell teleportálnunk. A hatodikát ugyanezzel a módszerrel szerezhetjük meg, küldjük baglyot a fára, majd teleportáljunk be a teknőshöz. A hetediket ott találjuk, ahol a varjú druidák csatlakoztak. A hidrát leverve teleportáljunk



át a jobb oldali falra, ott lesz az egyik ládában. A nyolcadikat az Illidant vezető kapu alatt találjuk meg a vízben. A kilencediket ezután vehetjük fel, a fal tetején lévő rúnák mutatják meg hozzá az utat (eddig nem láthattuk a rúnákat, így vissza kell teleportálnunk kissé). A gömb utolsó darabja az észak-nyugati sarokban lett elrejtve egy magaslaton lévő ládában.

Barriers

Három alkalommal kapunk erősítést (medve druidák, driadok, varjú druidák). Ehhez először le kell rombolnunk az utat elzáró kőfalat.

4. WRATH OF THE BETRAVER

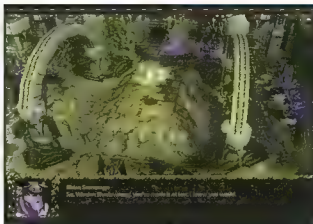
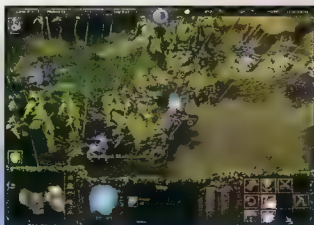
Illidan serege folyamatosan ostrom alatt tartja a bázist, az egyetlen esély a túlélésre az, ha sikerül egy futárt átjuttatni az ellenséges vonalakon. Erősítsük meg a bázis nyugati és déli védelmét (öt-öt protector ostromgépekkel kiegészítve). Figyeljünk oda a sérülések kijavítására, nagyon sokáig kihúzzhatjuk az aranykészletből. Előbb-utóbb azonban a bánya kimerül, így csak arra a pénzre támaszkodhatunk, melyet Maiev szed össze útközben. A futárt először is el kell kísérnünk a hajójához, majd a naga védelmet kiiktatva biztosítani kell, hogy épségben elérje a tengert. Amint eléri a kijelölt pontot, a küldetés véget ér.

Mellékküldetés

A nagák négy ásatást is finanszíroznak a térségben, berútsuk fel mind a négyet, majd végezzünk az ott lévő kigyóemberekkel. Mind a négy helyen nagyon jó varázstárgyakat szerezhetünk be.

Secret

A térkép közepén találjuk meg az ősök egyik szentélyét 1500 arannyal. A küldetés teljesítéséhez elegendőnek kell az ajtó előtt álló naga őrel.



5. BALANCING THE SCALES

A várt erősítés ugyan megérkezett, de az utánpótlás hajói szétszóródtak, ráadásul Illidan folyamatosan támadja Maiev erőit. A két hős maroknyi csapatával nekivág a dzsungelnek, hogy segítséget nyújtson a szorongatott helyzetben lévő éjtündéknek. Az idősebb Stormblade famozgató varázslatával könnyedén átjuthatunk a sűrű erdőn, így jóval gyorsabban érhetünk a táborba. Időközben az aranybánya kimerül, így a védők kizárólag a felmentő sereg által összeszedett aranya támaszkodhatnak. A bázis elérése után rohanjunk le a közelben lévő naga tábort, majd hozzuk felszínre a bánya mélyén lévő aranyat.

Ezután már csak Illidan északi bázisát kell lerombolnunk, ez a rendelkezésünkre álló csapatokkal nem lehet gond.

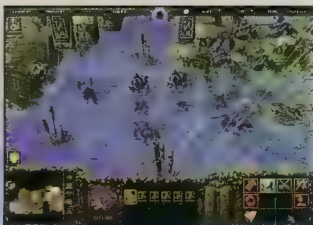
Mellékküldetés

Keressük meg a három eltévedt hajót, a fedélzetén utazó csapatok jó szolgálatot tesznek a harcokban (különösen a hegyi óriások).

6. SHARDS OF THE ALLIANCE

Egyszerű karavánkísérés, nem túl nehéz küldetés. A lényeg az, hogy mindig maradjon néhány egység a karaván mellett kisegíteni a vértündéket az élőhalottak támadásakor. Három pihenőhely található a pályán, itt kijavítjuk a vagonok sérüléseit, valamint a kíséret új egységekkel bővíti. A mellékküldetésből származó pénz költsük zsoldosokra, a végére már egész rendes hadsereget tudhatunk magunkénak. Ne felejtjük el, hogy az óriások fákat téphetnek ki, és azokat fegyverként használják 15 ütés erejéig.

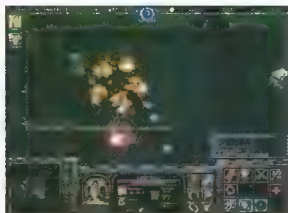
A választóútnál nyugodtan menjünk jobbra; az élőhalottak bázisa nem túl veszélyes, főként két magas szintű hős támogatásával.



A TITKOS PÁLYA

The Crossing

A titkos pályán meg kell semmisítenünk a teleportkapu elpusztítására törekvő ellenfeleket. A küldetés kezdetén még csak kétféle kapu áll a rendelkezésünkre, de ahogy telik az idő, úgy lesznek fejlettebb tornyaink. Érdemes az elején a hősökkel besegíteni, de később már bizony nem sok hasznukat vesszük, küldjük inkább el őket kincsvadászatra. A pálya tele van jobbnál jobb varázstárgyakkal, ne maradjunk rájuk. A halálatornyon feltalálása után csak azokat szabad megépíteni, a vége felé olyan erős ellenfelek jönnek, hogy a hagyományos tornyok alig tudják őket megsebezni. A küldetés az utolsó hullám után véget ér, és amennyiben még áll a teleport, győztünk. A jutalmunk egy újabb hős (a részeges panda) lesz a következő küldetésre.

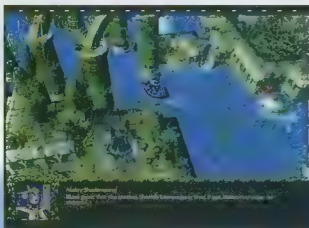


Mellékküldetés

Az elfek három helyen pénzt és nyersanyagokat rejtettek el. Mindhárom rejték helye köré apró élőhalott bázis lett felhúzva, nem túl erős védelemmel.

7. THE EVILS OF VALSAR

30 perc alatt kell megtörmöknünk Illidan varázslatát, és közben a bázist is meg kell védeni. A tisztesség kedvéért húzzunk fel némi bázisvédelmet, de a hangszúly maradjon egy ütőképes kis csapat összehozásán. A paladín kiszabadítása után támadjuk meg a közelben lévő naga bázist, majd a folyosón előrenyomulva tisztítsuk meg az ellenségtől. Szereljünk össze legalább öt ostromgépet, majd további ónással megerősödjék kapjuk oldalba a bázist. Szép lassan nyomuljunk előre, szisztematikusan romboljuk le a nagák épületeit. A cél a varázslat megtörése, a másik létsíkon lebegő naga boszorkányokat azonban csak mágikus varázslattal sebezhetjük meg (a Faene Dragon mana flare mágája kiváló). A naga boszorkány elpusztításával a küldetés véget is ér.



Mellékküldetés

Az északeleti sarkokban egy magas szintű paladín raboszkodik, támadás előtt mindenképpen szabadítsuk ki. Különösen hasznos a feltámasztás és a gyógyítás varázslata.

8. THE STRENGTH OF TORM

A elveszett papnő felkutatásában jelentős szerepet vállaló Illidan lesz a főszereplő ebben a küldetésben. Erősítsük meg mindkét bázis védelmét, majd a démonvadással semmisítsük meg a gátat őrző trollokat. Nyomuljunk délre, majd ott foglaljuk el az élet forrását. A forrástól jobbra élő szörnyek vezetőjénél komoly varázstárgy rejtőzik (Crown of Kings +5), mindenképp vegyük el tőle. Turbozzuk fel a csapatunkat teknősökkel, majd támadjuk meg a forrás mellett lévő bázist. Vigyünk ide néhány munkást, majd húzzunk fel hat-nyolc tornyot. Csalogassuk be az ellenfeleket a tornyok elé, a többit a védőművek elvégzik helyettünk. Szisztematikusan romboljuk le a bázist a teknősökkel, az utolsó épület eleste után véget ér a küldetés.

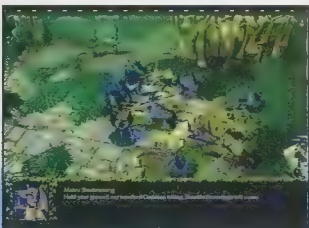
Mellékküldetés

A troll vezér halálával a gát leomlik, minek következtében délről is megtámadhatjuk az élőhalottak bázisát.

ALLIANCE HADJÁRAT Curse of the Blood Elves

1. THE STRENGTH OF TORM

Az ifjú elf herceg meglehetősen megalázó parancsot kapott ember felettesétől, a frontvonal helyett a hátszágban kell maradnia, hogy ellenőrizze a kültők tatarozását. A városban nem túl nagy az ellenállás, ráadásul papok is erősítik a soraikat. Új egységet ismerhetünk meg spellbreakerek személyében, kiválon alkalmazhatók varázslók ellen, sőt még azok megdöbbent lényeit is képesek átállítani a saját oldalukra. A városban és annak környékén csajunk le mindenkit, remek varázskönyvek és tárgyak várnak a fiatal mágusra (Tome of Strength, Tome of Intelligence, Lion Ring). Délen találhatóunk egy kilencszintű szörnyet, öt mindenképpen verjük le: jó varázstárgy van a birtokában (Claws of Attack +3). A délnyugati sarkokban élő ogre főnököt próbáljuk meg elcsalni a többiekettől, majd közös erővel terítsük le. A megjelenő rúnával életre kelthetjük, azzal a különbséggel, hogy innentől kezdve a mi oldalunkon



fog harcolni. Ne felejtjük ott a tábor mellett lévő ládában elrejtett varázskönyvet (Tome of Agility). A megavított obszervatórium megmutatja a szigeten lévő aranybánya pozícióját, ide kell áthámozni a nagától kapott hajókön. Húzzunk fel egy bázist (használjuk a rejtékhelyeken talált instant épületeket), majd hozzuk át az egyetlen parasztszunkat. A mannaforrás környékét pakoljuk tele tornyokkal, az élőhalottak erői az oldalról támadnak. Felesleges a bázissal bajlódni, a küldetés akkor ér véget, ha mind a három obszervatórium ki lett javítva.

Mellékküldetés

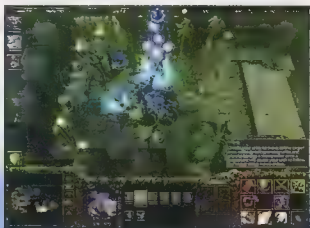
Hónapokkal ezelőtt négy helyen is el lett ásva arany és felszerelés. Ezeket a helyeket kell felkutatnunk. Bizonyos helyekre csak úgy juthatunk be, ha a mágus tűzvarázslattal utat égetünk. A térképen látjuk a rejtékhelyeket.

2. A DARK COVENANT

Kezds után azonnal elavulnak a szigeten kívüli településeket: az élőhalottak előrenyomulását nem tudjuk megakadályozni, viszont megmenekütnék négy munkást, két mágust és két papot. Vigyük őket messze a városoktól, az élőhalottak nem találhatnak rájuk a tengerparton. Kis idő múlva megérkeznek a nagák, és felajánlják a segítségüket (a megmentett egységeket áthozhat a szigetre). Mivel nincs aranybányánk, ezért vissza kell foglalnunk ezeket az ellenségtől. Fokozatosan nyomuljunk előre északon és délen, az összes élőhalott épületet meg kell semmisítenünk. Ne feledkezzünk meg a bázisvédelemről, a rosszfiúk megadott időközönként komoly erőikkel támadnak (légierővel is). Nyomuljunk előre a nagákkal, és közben szerezzük meg a semleges szörnyeknél lévő varázstárgyakat (Ring of Superiority, Energy Pendant). A szigetet se hagyjuk ki a felderítésből, itt is érdekes tárgyak várják a hősöket (Claws of Attack +6, Tome of Intelligence). A küldetés akkor ér véget, ha megsemmisítettük a zöld élőhalott bázis összes épületét.

Mellékküldetés

A szigeten nincs aranybánya, ezért vissza kell foglalnunk néhányat az élőhalottaktól. A nagák tökéletesen alkalmasak erre a feladatra, és a közelben lévő ládákban még instant kastélyok is segítik őket.





3. THE DUNGEONS OF DELBAND

Lord Ganithos árulás vádjával tömlőcbe vetette az összes elfet, még szerencse, hogy a nagák vezetőjének sikerül beúsznia a csatornákon keresztül. Innenőtől kezdve az emberek az ellenségeink lesznek, minden eszköz megengedett velük szemben. Szabadítsuk ki a közelben lévő tündéket, majd a meg erősödött csapattal kapjuk el az óriaspókot (Medallion of Courage). A küldetés célja az, hogy mind a négy elf hadnagyot kiszabadítsuk mágius börtönéből. A kapcsolók felé szaladó öröket nyugodtan elengedhetjük: néhány elit katona jön csak a segítségükre, őket is könnyedén elintézzük. Az emberek és az élőhalottak küzdelmébe ne avatkozunk be, várjuk meg, ki lesz a győztes, majd azt csapjuk le. Kis csapatunk egyre erősödik, és ha gondosak voltunk, a nem engedték, hogy az egységeink meghaljanak, akkor a végjáték nem fog gondot okozni. A kijutáshoz mindenkit le kell vernünk, köztük a börtön vezetőjét.

Mellékküldetés

Négy nagyhatalmú mágus szellemét kell örök nyugalomra helyezni. Csak úgy érjük el őket, ha az azonos színű rúnákra egy-egy egységgel ráállunk, ez nyitja meg a titkos helyeket. A jutalmunk egy meglehetősen erős varázsgyűrű lesz. Három mágust könnyű lesz megtalálni, a negyediket viszont csak úgy érjük el, ha megtaláljuk azt a mágius teleportot, mely elvisz a második piros rúnához. A teleport annak a folyosónak a jobb oldalán található, ahol az élőhalottak és az emberek másodszor csatáznak.

Secret

Az egyik zárt ajtó előtt találunk egy kék rúnát, de a közelben nincs meg a párja. Menjünk tovább, és az



utunkba eső gombákat égessük fel az elf mágus tűzvarázslatával, az egyik alatt megtaláljuk a kék rúna párját. Az ajtó mögött nagyon kemény ellenfél vár, vigyázzunk vele. Három igazán erős varázstárgy lesz a jutalmunk.

Erről a pályáról érhető el a titkos szint is, a mágius karámba zárt birkák előtti padlólapokat kell a megfelelő sorrendben lenyomni. Amennyiben a sorrend jó, kinyílik a kapu, és felvehetjük a kérdőjelet. A szint befejezése után automatikusan a titkos pályán találjuk magunkat.

4. THE SEARCH FOR ILLIDAN

Végtelenül egyszerű küldetés, pár perc alatt végbevihető. Koncentráljunk a három hőse, azonnal eredjünk a ketrec nyomába. Amint elértük, az automatikusan megfordul, és elindul vissza a véreifelk táborába. Amint eléri azt, nyertünk. Az éjtündéket nem lehet megsemmisíteni, a legtöbb, amit tehetünk, hogy feltartóztatjuk őket addig, míg a ketrec vissza nem ér a bázisra. Három hőssel nem túl nehéz feladat.

5. THE GATES OF ARVSS

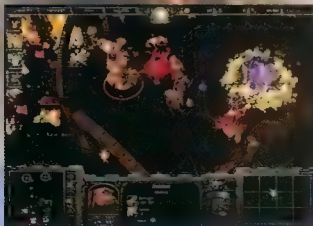
Meg kell akadályoznunk, hogy a démonok erősítést hozzanak a saját létsíkjukról. Ennek érdekében le kell zárunk a négy dimenziókáput. Fontos, hogy Illidan három percig életben maradjon kapuzárás közben, addig kell a többieknek feltartóztatni őt (a fehér körbe kell állnia a művelet megkezdéséhez). A kapuk közelében rengeteg varázstárgy lett elrejtve, érdemes átkutatni alaposan a ládákat. A déli és a keleti ork táborn nyugodtan semmisítsük meg, de az északi jobban, ha békén hagyjuk: azt az orkokkal szövetséget hatalmas vörös sárkányok őrzik. A pályán rengeteg foglyot szabadíthatunk ki, sokat segíthetnek a harcban. Hasz-



náljunk sok íjászt teljes fegyverzettel és papokat a gyógyításra. Sok démon el sem ér az íjászokig. A két hős legyen elől, és támogassa varázslatokkal a harcoló alakulatokat.

Mellékküldetés

Új szövetségeseink csak akkor állnak mellénk, ha elpusztítjuk nekik a déli ork táborn. Ezután rendszeres időközönként csapatokat küldenek az orkok ellen, ne hagyjuk kihasználatlanul ezt a lehetőséget.





6. LORD OF OUTLAND

Az vérelek és a nagák szövetségének utolsó küldetése. A generátorok megsemmisítését bízzuk a láthatatlan szövetségesekre, míg nem támadunk senkit, láthatatlanok maradnak. A küldetés elején két oldalról indulunk, egyelőre elkülönülve. Termelni nem tudunk ezen a pályán, abból az aranyból kell gazdálkodnunk, amit útközben találunk.

Nyomulunk előre mindkét csapattal, majd a generátorok lerombolása után semmisítjük meg az ork táborokat. A nagáknál annyi könnyebbég van, hogy használhatunk teknősöket a bázis lerombolására, érdemes beszerezni belőlük még néhányat. Illdan erői ismerős szörnyel találkozhatnak útközben, a Diablo első részéből ismert Butcher támadja meg őket. A második falu után a két padlóal le nyomását követően a két csapat egyesül, innentől kezdve a továbbjutás nem lehet gond. A földemőhöz úgy juthatunk be, ha leverjük a két alvezérét, a trónterembe vezető ajtó csak ezután nyílik meg. Ezután zúdítsunk mindenkit a földemőnra, a halálával a hadjárat véget ér.

Mellékküldetés

Négy ostromgépet is elkobozhatunk az orkoktól, elegendő az őrséget a másvilágra küldeni. Igazából nagy jelentősége nincs, a teknősök jóval hatékonyabban képesek lebontani a bázisokat.

ÉLŐHALOTT HÜLDETÉSEK Legacy of the Damned

1. KING ARTHAS

A király visszatért! Arthas villámgyorsan megszábadult a démon nagyuraktól, és hatalma megerősítésének érdekében elhatározta, hogy egyszer és min-



denkorra kiírja az embereket a birodalmában. A hegyek felé menekülő parasztok nem nyerhetnek égerutat, le kell őket vágni a kísérőikkel együtt. Mindhárom hős mellé toborozunk sereget; az lesz a legcél szerűbb, ha két csoportra osztjuk őket. A ghoulak őrzik az átjárókat, hogy az ostromgyűrűn átcsúszott parasztokat még az átjutás előtt szét tudják tépni. Új egységként jelenik meg a banshee, mely képes véglegesen átcsábítani az ellenség legerősebb harcosait a mi oldalunkra. Használjuk fel őket okosan, így hamarosan erős hadseregbe tehetünk szert abban a sarokban is. Északon mágusokat képezhetünk ki, ők a csontvázak feltámasztásában jeleskednek. Ne feledkezzünk meg a varázsboltban kapható felszerelésekről sem, a goblin aknák alaposan megnitkíthatják a támadókat. Összesen kilenc falut és a paladínok táborát kell pong rombolnunk. Ez utóbbi kemény dió, érdemes két oldalról támadni (Arthas, Sylvanas), de csak akkor, ha már megsemmisítettük a hozzájuk tartozó falvakat. Érdemes átvizsgálni a ládákat, remek varázstárgyak és könyvek kerülhetnek elő belőlük, a gyengülő Arthas nagy hasznát veszi ezeknek a felszereléseknek.

2. THE FLIGHT FROM LORDAERON

Hatalma elvesztésével egyre több élőhalott lázad fel Arthas ellen. Szerencsére akadnak még hűséges alattvalók, így nem kell egyedül keresztülverekednie magát a városban. A küldetés első részében hagyatkozunk a nekromanták által megidézett csontvázak segítségére. Később persze erősebb egységek is csapódnak a sereghez, így nem lesz rájuk olyan nagy szükség. Gondot egyedül a város kijáratát őrző hatalmas óriás okozhat, őt úgy a legegyszerűbb elintézni, hogy az Arthas animate dead varázslatával felélesztett sérthetetlen egységeket küldjük rá. Azok meggyengítik, majd jöhet a főserég.



Mellékküldetés

Az örök kiiktatásával visszacserezhethetünk két ostromgépet, ezek jó szolgálatot tehetnek a tornyok ellen. Sokáig sajnos nem húzzák, a hátulról támadó élőhalottak általában ezeket verik szét leghamarabb.

3. THE DARK LADY

A küldetés elején meglehetősen gyengén állunk, de az ellenségtől elorzott egységekkel hamar felturbózhajuk hadseregünket. Építjük ki a bázisvédelmet, majd a két hídhöz állítsunk shade őrszemeket, hogy időben figyelmeztessenek a veszélyre. Várgyünk meg két támadást, de ne öljük meg az ellenséges nehéz harcosokat, inkább a banshee-k segítségével csábítsuk át őket a mi oldalunkra. Négy ilyen lény összeszedése után (ne feledkezzünk meg a fegyverzetük és a páncélzatuk feljavításáról) egészítsük ki a csapatot még négy banshee-vel és egy gyógyításra beállított obszidián szoborral. Rohanjuk le az élőhalottak keleti bázisát, ezt mindössze néhány torony és harcos védi. Miután az abominációkat átállítottuk, a bázis lerombolása nem lesz gond. Siessünk vissza a bázisra, majd induljunk meg a démon fő bázisa ellen. Az ogrékkel és a banditákkal kiegészülve pillanatok alatt lerombolhatjuk.

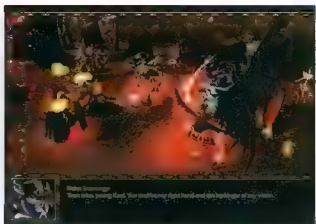
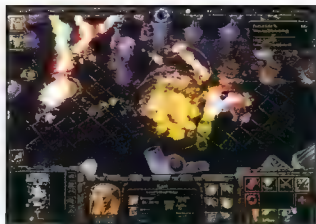
Mellékküldetések

Az ogrék és a banditák főnökét kell átállítanunk a mi oldalunkra. Amennyiben sikerrel járunk, akkor az összes ogré és bandita a seregünkhöz csapódik. Igyekezzünk úgy elcsábítani őket, hogy közben minél kevesebb alttalvólól ölünk meg.

4. THE RETURN TO NORTHERND

A küldetés elején használjuk ki rögtön az alkalmat, és vegyünk még egy csatahajót a kikötőben. A négy hadihajóval könnyedén megtusztíthatjuk a partnak





azt a részét, ahol a tornyok állnak. Romboljuk le az elfek bázisát, majd építsük ki a saját védelmünket. A támadások nyugatról várhatók, ezt a részt erősítsük meg mindenképp. A bázison talált ládák sok kincset rejtene, érdemes átkutatni őket. Képezzünk még ki pókokat, majd fejlesszük fel maximumra a karmaikat és a páncélzatukat. Ezután vonuljunk északra, és verjük le a nagy kék sárkányt. Innentől kezdve már csak arra kell vigyáznunk, hogy nehogyan véletlenül megöljék a sárkányt. Arthas halálvarázslata kiválóan gyógyítja, figyeljünk oda rá, segítségével gyorsan befejezhetjük a küldetést. Csapjunk szét a nagy táborban, majd vonuljunk a kijárat felé. A délnyugati sarokban az óriáspingvinek királya és egy +4-es varázsgyűrű várja Arthast. A kijárat pont elérésével ér véget a küldetés.

Mellékküldetés

Sapphiron, a nagy kék sárkány rengeteg kincset halmozott fel északi jégbarlangjában. Nem lesz könnyű legyőzni őt, de a két hős és 10 maximumra fejlesztett pók elegendő lesz a sikerhez. A kincsek mellett még extra meglepetésben is részünk lesz, Arthas feltámasztja a sárkányt, így ezt a küldetést a játék egyik legerősebb lényének támogatásával folytathatjuk.

THE BANSHEE'S CALL

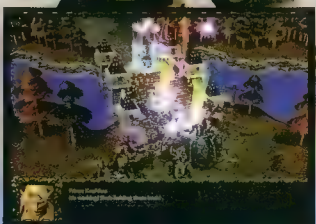
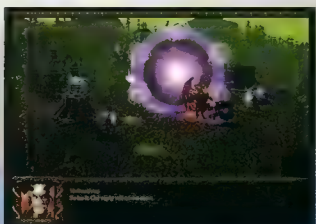
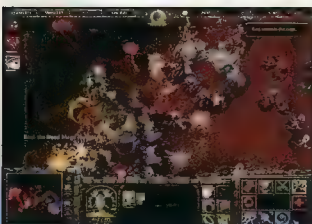
Kezdés után nagyon gyorsnak kell lennünk, alig nyolc perc múlva mindkét tábor nekünk esik, és akkor bizony végünk. A rendelkezésre álló idő pont elegendő arra, hogy az egyik ellenfelet teljesen kikiktassuk. Válasszuk az élőhalottakat, ők az erősebbek. A banshee-osztag térítse át a négy mozsár-égyűs törpét, majd gyorsan támadjuk meg a felső élőhalott bázist. A zigzagutakkal egyelőre ne foglalkozunk, koncentráljunk azokra az épületekre, me-

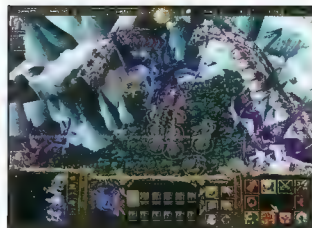
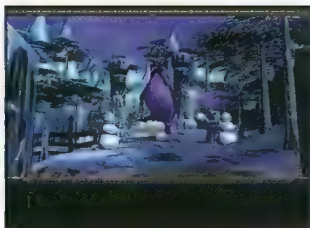
lyek alkalmasak katonai egységek előállítására (ne hagyjuk ki persze a főépületet sem). Közben a bázison nyomassuk a védőtornyokat, készüljünk fel az emberek inváziójára. Az alsó élőhalott bázis már keményebb dió, itt találjuk a második démon nagyurat. Söpörjük le a bázist a térképről, majd a démonnal lévő teleport telerakás segítségével térjünk vissza a bázisra. Verjük vissza az első rohamokat (a banshee-k lehetőleg állítsanak át minél több lovagot a mi oldalunkra). Tenyészünk ki sárkányokat, majd néhány nehézfúval és egy obszidián szoborral nyomuljunk az ellenfél bázisa felé. Ne hagyjuk kihasználatlanul a két hős négyesszintű varázslatait (bűbáj, doom), ezekkel megfordíthatjuk a csata sorsát. Az utolsó ember-épület összeomlásával véget is ér a küldetés

seregünk lerongyolódott, akkor térjünk vissza a bázisra regenerálódni. Állítsunk néhány shade őrszemre délre, ők előre jelzik a közelgő ellenséget. Innentől már csak le kell darálnunk a lilákat, különös tekintettel a teleport kapura, ezen keresztül ugyanis rendszeresen erősítést kapnak.

Mellékküldetés

A törp utánpótlás beszerült egy sziklaomlás mögé északra, őket kell kiszabadítanunk. Kiszabadításuk után lehetőségünk lesz ostromgepeket építeni.





7. CHAPTER 7

A barlang belsejében vegyük célba az ostromgéppel a lőporos hordókat, a detonáció működésbe hozza a kapcsolót, és átkelhetünk a vizesárkon. A híd felrobbantását ugyan nem tudjuk megakadályozni, viszont a sziklaomlást eltüntetve megkerülhetjük a folyót. A vízben lévő regenerációs gyűrűt csak a sziklák alatt lévő kapcsoló meghúzása után vehetjük fel. Utunkat néhány neveltségesen gyenge pók teszi izgalmassá, mindössze arra kell csak ügyelnünk, hogy az összes hordót szétértőjük, hiszen a pályán felszedett aranyakat felhasználhatjuk az utolsó küldetésben, ahol már építhetünk is (az utolsó arany a kijárat közelében lévő vizesés alatt található). Keressük meg a törpök vezérét, majd vegyük el tőle a kijárat kulcsát. A küldetés második részének elején a pók tornyokat kell elárasztani vízzel, ezt a két kapcsoló segítségével tehetjük meg. A vízben úszkáló rákokat még harc előtt legyengíthetjük, így a csapda aktiválódásakor könnyű dolgunk lesz. A +6-os erőt adó óvrt ne rohanjunk ész nélkül, alaposan készüljünk fel a csatára. A szint végén terpeszkedő szörnyeteket mágiával nem lehet megsebezni, egyszerűen verjük agyon, majd menekülünk a megtorlás elől.

A harmadik részben 10 perc áll a rendelkezésünkre,

hogy kijussunk az összeomló barlangból. Arthasnak egyedül kell teljesíteni a pálya nagy részét, ráadásul az aranyakat is össze kell szednie. Van egy terem, ahol csak úgy jutunk tovább, ha ügyesen lavírozunk az energianyalábok között, és rálépünk minden padlólapra. Ebben a teremben találunk egy kapcsolót, ez nyitja meg a második aranykészletet rejtő kamrát (ráadásul az itt lévő szörnymél nagyon jó varázstárgy lapul). Akkor teljesítjük a küldetést, ha sikerül levernünk a főszörnyet, és még az idő lejártá előtt kiérünk a kazamátából.

Mellékküldetések

Mindhárom pályán meg kell találnunk az öt elrejtett aranyelőhelyet. A megtalált pénzt az utolsó küldetésben felhasználhatjuk. A küldetés második részében szövetséges pókakat kell kiszabadítanunk, ezek nagyban megkönnyíthetnek a második rész főellenségének legyőzését.

Secret

Miután a többiek Arthashoz csatlakoztak, romboljuk le a közelben található kőtömböt, ez alatt rejtőzik az a kapcsoló, mely meghúzásával elérhetjük a +5-ös védelmet biztosító gyűrűt.

8. A SYMPHONY FOR FROST AND FIRE

És elérkeztünk az utolsó küldetéshez... A Frozen Throne megnyitásához mind a négy obeliszket birtokolniuk kell. Illidan már rőtön a küldetés elején elfoglal egyet, de egyelőre ne foglalkozzunk vele. A munkások mellett lévő koponya varázstárgyakkal terjesszünk kis ragályt a földön, majd kezdjük meg a bázis kiépítését. Közben figyeljünk arra, hogy mikor közeledik Illidan serege a második oszlophoz; várjuk meg, míg legyőzi az őrzőket, majd amikor legyengült, akkor támadjuk meg. Még jobb az időzítés, ha akkor támadjuk, amikor éppen elfoglalja az oszlopot, ilyenkor nem is támad. A legyengült démont még viszonylag kis sereggel is lecsaphatjuk, ezt a másik két oszlopnál is eljátszhatjuk. Gyorsan szervezzük meg a seregünket (két hős, négy frost wyrm, négy abomination, két obszidián szobor). Fejlesszük ki a fegyverzetet és a páncélzatot maximumra, majd induljunk meg. Az elfoglalt oszloppal mellett lévő aranybányát helyezzük üzembe, majd pakoljuk tele a környékét tornyokkal. Ez ugyan nem állítja meg Illidant, de lelassítja addig, míg a sereg oda nem ér. Az ellenfelei bázisait nem nagyon piszkáljuk, túlságosan jól védettek. A cél egyértelmű, a négy obeliszk elfoglalása után miénk a győzelem.

■ Most





Erősebb hátszállal
tovább szörfözhetsz!

Hasítanál a neten, de mindig az órátat leszed?

Engedd el magad és élvezd a Datanet **Szörf+**, **Kajak+** kombinált internet elfizetési csomagját! Keresd telefonköltséget is tartalmazó internetcsomagjainkat!



GTS DataNet

www.datanet.hu

Ghost Master



Hajnalodik... Viharos éjszaka volt, sehogy sem tudtam álomba szenderülni. Klavirral szemeltem dörzsölgetve kineztem a tőre, ahol veszett szél tépte a fák meggyötört ágait. Tekintetemmel a Weatherwitch után kutattam, aki minden bizonnyal forgószéllel próbálja riogatni a halandókat... Persze nem láttam sehol, ám cseppet sem voltam benne biztos, hogy nincs ott, sőt... Tapasztalt szellemmesterként persze nem féltem tőle, esélye sem volt, sőt, kaján vigyor terült el képe-men: eszembe jutott, hogyan segíthetnek kiképzés alatt lévő társaimnak. Ime hát, olvassátok tapasztalataimait. Mutassuk meg a szellemvilágnak, hogy minket nem lehet megijeszteni! És mutassuk meg a gyarto halandóknak, ki az igazi úr!

I. HAUNTING 101

Cél: Mindenkit világgá szalasztani.

Ajánlott szellemcsapat: Cogjammer, Boo, Catterclaws, Shivers

Kulcsképessegok: wild & crazy „Ellenfelek”: 7 halandó

Kiszabaditható szellem: Weatherwitch

Ez maga az oktató rész, de az opcióban a zaklató halandó duma kikapcsolható, és jöhet a pusztai élvezet. A házban csak nőcik lézengenek, még Joanna tünik kicsit nehezebb esetnek, de hamar ki derül, mindannyian szinte bármilyen rendhagyó dologról bepánikolnak... 5 percen belül lehet végezni.

A szorult helyzetben lévő boszorkány felett, a polcon lévő magnóban a Cogjammerrel lehet ficereg ni (wild & crazy), és a zaklatott hölgy máris sza-

II. WEIRD SEANCE

Cél: Mindenkit világgá szalasztani

Ajánlott szellemcsapat: Boo, Archer, Stonewell, Shivers, Ghasty

Kulcsképessegok: szektors és kócs

„Ellenfelek”: 15 halandó

Kiszabaditható szellem: Lucky, Terrorreyes, Wendel

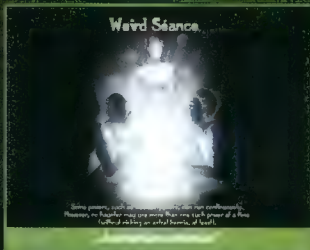
Mivel a ház pincéjében amatőr paraszok amúgy is szellemidézésre készülnek, nagyszerű alkalom megmutatni, mire is vagy képes egy jó, 5 tagú csapat!

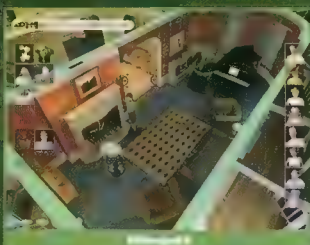
Lucky kiszabadulásához világoskor nyitnia kell a „flippert”. Ennek megvalósításához őt, magát kell használni. Bár a cicus lucky storm trükkje erősebb erejű, nem hatásos, így a charmra nagyobb szükség lehet. Használható egyébként a Cogjammer-féle Jinx is.

Terrorreyes egy üveg foglya, kiszabadítani igazán nem bonyolult, csak 120 ektoplasma kell. Ennyivel lehet ugyanis Aetherth kipakolni a kertbe, ahol amint a fűléstől dal (shattering song) elhangzik, az új kedvencünk máris szabad.

Végül az emeleten Wendel várja a szabadulást, aki csupán Ted Gable-t szeretné látni rémülten menekülni. Az eszközt te választod meg, a lényeg, hogy a fickó Wendel szeme láttára kapjon frászt...

Tipp! A gyors időteljesítmény érdekében nem szabad megfeledkezni a pincében dülő széanszról, amelyet célszerű minél előbb megszakítani.





III. THE CALAMITYVILLE HORROR

Cél: A házban lévő összes szellem elűzése.

Aljálott szellemcsapat: Weatherwitch, Boo, Jinx.

Kulcsképesességek: tremor, intrigue, „Ellenfelek”: 3 egyetemista, 1 professzor.

Kiszabadítható szellem: Moonstream, Whisperwind, Raindancer.

A feladat nem egyszerű, már csak azért sem, mert a

Darlinglet megidézéséhez kell egy könyv, amely a pincében van elrejtve, a lejáratot avar és föld fedi, a kulcs pedig a méhkással „örözt” budiban van...

Első lépésként érdemes a kerti illemhely mellett földrengést kell előidézni, mert ekkor szabadon használhatóvá válik a WC, ahol ha valaki elvégzi a dolgát, kiszabadítja Raindancert.

A következő rengés legyen a lejárattal, hogy a csapatját láthatóvá váljon...

Közgátékként leggyorsabb Whisperwindet megnevezni, csak Aether fülösketről sikolyára van szükség (shattering song), hogy kiszabaduljon a Dreamcatcher fogcságából. Aether a folyosón lévő bilicshely láncolat

hátol. Tipi! Lehetőleg ezt akkor tedd, amikor a fiatalok nincsenek a közelben!

Remélhetőleg az egyik fiúnc hamarosan felfedezi a lejárattal, és így a csapat hamarosan kiérkezik az egyetemre.

gyorsan készítsük elő a terepet a pincében, Boo kinesisével lebegtessük a földre a könyvet. Átnevezni ideje várakozni, az a Weatherwitch dalával (siren song) siettetni az ajtó felbontását. Ekkor még meg kell találni a lakat kulcsát is, amivel nem lesz gond, ha valaki már megátogatta az illemhelyet.

Amikor a fiatalok elkezdik a szertartást, megjelenik majd a professzor, akit bizony gyorsan el kell űzni, különben a szersz megfűsül. Sajnos az öreg tudós elméje jóval edzettség, így ügyesen kell taktikázni. A fiatalok érzékeny pontjai szerencsére nem egyeznek meg az ő fülöskével!

Az utolsó szellem, Moonstream kiszabadítása azzal a rúfokkal jár, hogy a fiatalok tulságosan megjednek, de ha jól időzítünk, akkor ő is szabadon válik, és mi is sikerrel járunk (ajánlott célpont a professzor). Saját képességet kell használni ahhoz, hogy valaki meglássa őt (spooky surprise vagy strange vision).

Tipi! A sikeres tettek után a szellemek mindegyikén fel kell szedni, mert az egyetemisták könnyen megjednek, és a végén fontos lesz, hogy a lehető legstabilabb lelkiállapotban kezdjék megidézni a Darlinglet. Bruce Elm a leggyengébb láncszem (egy későbbi küldetésben már ötlüként szerepel majd).

IV. SUMMONERS NOT INCLUDED

Cél: Ravenni az egyetemistákat, hogy megidézzék a Darlinglet.

Aljálott szellemcsapat: Maxine Factor, Boo, Stonewall, Aether, Weatherwitch.

Kulcsképesességek: tremor, intrigue.

„Ellenfelek”: 3 egyetemista, 1 professzor.

Kiszabadítható szellem: Moonstream, Whisperwind, Raindancer.

A feladat nem egyszerű, már csak azért sem, mert a

Darlinglet megidézéséhez kell egy könyv, amely a pincében van elrejtve, a lejáratot avar és föld fedi, a kulcs pedig a méhkással „örözt” budiban van...

Első lépésként érdemes a kerti illemhely mellett földrengést kell előidézni, mert ekkor szabadon használhatóvá válik a WC, ahol ha valaki elvégzi a dolgát, kiszabadítja Raindancert.

A következő rengés legyen a lejárattal, hogy a csapatját láthatóvá váljon...

Közgátékként leggyorsabb Whisperwindet megnevezni, csak Aether fülösketről sikolyára van szükség (shattering song), hogy kiszabaduljon a Dreamcatcher fogcságából. Aether a folyosón lévő bilicshely láncolat

hátol. Tipi! Lehetőleg ezt akkor tedd, amikor a fiatalok nincsenek a közelben!

Remélhetőleg az egyik fiúnc hamarosan felfedezi a lejárattal, és így a csapat hamarosan kiérkezik az egyetemre.

gyorsan készítsük elő a terepet a pincében, Boo kinesisével lebegtessük a földre a könyvet. Átnevezni ideje várakozni, az a Weatherwitch dalával (siren song) siettetni az ajtó felbontását. Ekkor még meg kell találni a lakat kulcsát is, amivel nem lesz gond, ha valaki már megátogatta az illemhelyet.

Amikor a fiatalok elkezdik a szertartást, megjelenik majd a professzor, akit bizony gyorsan el kell űzni, különben a szersz megfűsül. Sajnos az öreg tudós elméje jóval edzettség, így ügyesen kell taktikázni. A fiatalok érzékeny pontjai szerencsére nem egyeznek meg az ő fülöskével!

Az utolsó szellem, Moonstream kiszabadítása azzal a rúfokkal jár, hogy a fiatalok tulságosan megjednek, de ha jól időzítünk, akkor ő is szabadon válik, és mi is sikerrel járunk (ajánlott célpont a professzor). Saját képességet kell használni ahhoz, hogy valaki meglássa őt (spooky surprise vagy strange vision).

Tipi! A sikeres tettek után a szellemek mindegyikén fel kell szedni, mert az egyetemisták könnyen megjednek, és a végén fontos lesz, hogy a lehető legstabilabb lelkiállapotban kezdjék megidézni a Darlinglet. Bruce Elm a leggyengébb láncszem (egy későbbi küldetésben már ötlüként szerepel majd).

V. DEADPELLIES

Cél: Don Bartholomew higgyen a szellemekben.

Aljálott szellemcsapat: Buck, Quiver, Weatherwitch, Raindancer, Static, Coghammer.

Kulcsképesességek: jinx, luckstorm, flood.

„Ellenfelek”: 12 halandó.

Kiszabadítható szellem: Fingers, Knuckles, Flash Jordan, Wavemaster.

Nem old mindenkit halálra jésztene, de lehet. Ahhoz, hogy legyen elegendő ekto plazma, szükség lesz a rüdjelre, míg végül Don Bartholomew így vagy úgy, de hinni fog a szellemekben, és rettegve menekül majd a hajóráj...

A foglyok kiszabadítása: Szegény Fingerst pont akkor ölték meg, amikor Don kedvenc dalát játszotta. Sajnos elfelejtette, ezért keresni kell valakit, aki emlékszik rá, és el is fűtyörézi Fingers közelében. Jude Klous, a szakács az, akit oda kell vezetned hozzá. Nagyon könnyen megriad, így finom kis szellemtrükkökkel addig terelgesd, amíg lehet. Sajnos Jude az első között ugrik a vízbe felélmében...

Knuckles nem akar mást, minthogy Eddie Venus, a krupié vesztésnek érezze magát. Alapban a fickó igen szerencsés, ezért be kell segíteni ellene. Tökéletes.

BÁZISJÁTÉK: A SZELLEMEK MASTERY

Ez az a hely, ahol elköltözték az aranyplazmát, meghozták szellemeink fejlesztésére. A többszintes kastélyban a csapatunkat sajátos rendszer szerint, csoportosítva találhatjuk meg. Minden szellemnek elolvashatjuk a történetét, főbb tulajdonságait, megnézhetjük a képzettség szintjét és természetesen az általa használt, illetve még tanulható erőket is.

Az erők kiválasztásához remélem, segítséget ad a táblázat, amelyet készítettem, bár van néhány szellem, akit már képeztem, így nem tudtam nektek mindenhol bejeleníteni az alternatívákat.

Fontos még itt és a játékban belül is a parancsmenü áttekintése. Az, hogy szellemeidnek milyen parancsokat adhatsz, a képzettség szintjüktől függ. Ez igen sokféle lehet, jóval több, mint azt a kézikönyvben olvashatod. Néhány példa: képzetlen (untrained), vad (wild), szelldített (domesticated), szobatiszta (housebroken), anarchikus (anarchic), csintalan (mischievous), bosszantó (vexatious), ördög (diabolical) stb.

A vad szellemeknek mindössze egy parancsot adhatsz (pl. ne használjon több plazmát, mint amennyi még a rendelkezésére áll), míg a tapasztaltaknak több mint ötöt is (nyolc a maximum), és ezek egészen finoman árnyaltak is lehetnek (pl. kizárólag az X képzettségét használja akkor, amikor XY jelen van).

Ezért mindenkinek ajánlom, a táblázat segítségével, illetve saját kútfőből egy-egy szellemet minden típusból fejlesszen a leghasznosabb képességekkel mesterszert, hiszen így az pontosan azt fogja tenni, amit a mestere mond, sőt akár önállóan is helyzetet változtathat majd a pályán belül!



het a többiek megmentésében. Profi mesterek esetében Beatrice a házba sem érkezik, mert senki nem mer a telefonhoz menni. Sőt, mire nekem kihívta valaki a szellemirtót (Laurence Murray), Carol-Annen kívül már senki nem volt a házban, így ő a teljes káoszba érkezett, és esélye sem volt.

Tipp! Ha már egyszer megvoltak, akkor is érdemes kiszabadítani a többi szellemet is, hiszen további "had-erőt" jelentenek a rogtatásban.

Tipp! Aki már csak a plusz pontokért játssza újra a pályát, rámehet a gyorsaságra is. Ilyenkor nagyon hasznos lehet Bansai, aki a földrengéssel hipp-hop "előrázza" a hullákat, emellett igen csak rémisztó is.

A JÁTÉKJÁTSZÁS ALAPJAI

Cél: Az orvosok, a betegek és az ápolók siklózva me- neküljenek a Gravenille kórházból.

Aljarmolt szellemcsapat: Buck, Coghammer, Moon, Scream, Fingers, Blue Murder, Quiver, Electrospasm, Pit- ntail.

Kulcsképessegek: obsession (esetleg: intrigue), hid- zing, mizs, electrospasm, power.

Ellenfelek: 22 halandó + Dr. Brunner + 3 ghost- breaker.

Kiszabadítható szellem: Harriet, Daydreamer, Brigit. A kórház halandóinak előzése nem nagy kihívás, még a szellemirtókat is pikk-pekk el lehet űzni, ám a szellemek kiszabadítása a hatalmas tér és a rengeteg ember mi- att már jóval trükkösebb. Eleinte egyszerűen csak addig kell rogatni a népet, míg elegendő plazma lesz Moonscream hangzavarára (cacophony), ugyanis ezzel lehet felébreszteni az egyik műtőben szunyókáló Daydreamert. A lura alak igen hasznos segítőtársunk lesz, natékonyabban feltárja majd a népek lélelmét, mint Hypnos. Ő egyébként az utolsó küldetésben is ki- szabadítható (What Lies over the Cuckoo's Nest?).

Harriet kiszabadítása már nehezebb eset, mert a zo- kógó kislúnak vissza kell szerezni az ellopott nyuszt. A pluszálatka egy másik gyereknek, Kevin Caulkinnal van, és hogy az ismét megszerezze, a szellemcsapat nem rohan a kórházból (időnként elejt persze, de mindig felveszi újra). Ezért lehetőleg úgy kell teregetni a remálgázást, hogy a remálgázó nemcsak odátér a nyuszt (nem dráma, ha nem, de ha az udvaron ad- ja fel, az már nagyon gazos lesz). Ha Kevin világá- szadt, meg kell várni, míg valaki felveszi az állatkát, és ekkor be kell csalni a kislúhoz. Mivel Harriet tud má- gusok ajándékot (ethereal gift) készíteni, abba bárkit be lehet pakolni, és ekkor jöhet a csalogatás (obsession, intrigue, insane invitation stb.), majd ha az áldozat ott van, meg kell ijeszteni, hogy eldobja a nyuszt. A pitygárd kislú azonnal fel is veszi, és Harriet máris szabad.

Még nehezebb talán Brigit kiszabadítása, aki a férfiakor akar bosszút állni... Első lépésként meg kell keresni azt az orvost, aki gyakran enyeleg a nővérekkel. Könnyű lesz megtalálni, hiszen a program kamerázza, és rózsá- szin szívecskék veszik ilyenkor körül (a neve: Seth Greenwood). Ha az áldozat megvan, már "csak" el kell émi, hogy lemenjen Brigithez. Ez azért is kicsit nehéz, mert eddigre biztosan ott vannak a szellemirtók is, te- hát jól oda kell figyelni. A leghatékonyabb csalogató Blue Murder, akivel használhatod a hidden maze vagy az obsession képességeket is. Ha a doki ott van, jöhet Brigit rémisztése (brief scare), és a bosszúszomsz- hóly máris szabad.

Ekkor jöhet mindenki remálgáinak megvalósítása, hi- szen ektoplazmában nem lesz hiány, így az emberek té- bolyodott menekülése gyorsan kivitelezhető.

Tipp! Ha a szellemirtók megérkeztek, nagyon ügyelj Brigitre, lehetőleg ne csinálj vele semmit, amíg a doki ott nincs, különben elvesztheted őt (főleg ha a hidden maze-zel próbálkozol).





Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.



Blair Wisp, a karakter a játékban.



Blair Wisp, a karakter a játékban.



Blair Wisp, a karakter a játékban.



Blair Wisp, a karakter a játékban.

1. THE BLAIR WISP PROJECT

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

XI. GHOSTBREAKERS

Cél: A biztonságos rendszer és az ESD hatástalanítása, minden hálózati megőrzése.

Ajánlott szellemcsapat: Tricia, Hogwash, Sparkle, Static, Sparkle, Stormtail, Buck, Coghammer, Whisperwind.

Külső képességek: blackout, surge, sparkstorm, nem, etheralig.

7 alkalommal, 3 szellemi (1).

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban. Blair Wisp, a karakter a játékban.

Ghost Master

Szeretnél egyet a három eredeti Ghost Masterből?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, és megtudhatod, melyik a te ideális szellemest!

- Sorolj fel 3 elemet a játékból!

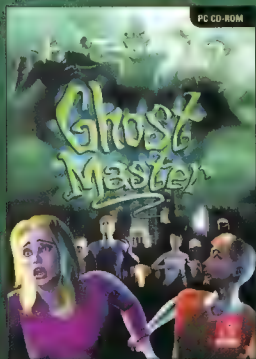
Ha a válaszaidat beírjuk a **Ghost Master** című játékba, akkor a GM-ben szerepel!

- Melyik az a szörny, amelyiket csak harmadik alkalommal tudsz megsejteni?

A megoldásokat

2003. augusztus 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége
1300, Budapest 3., Pf.: 210



Vannak, akkor Harrietet kapcsolod a kórnázban lévő egyet.

akkor elaltathatsz valakit (sleep).

only the power at your current power band). Ekkor a

ban, és neked csak ki kell várnod, amíg a város közepén

tal ovtott zóna alá lép. Mert az igaz ugyan, hogy ide te

sem juthatsz el, csak a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

ad, és a város közepén, ahol a város közepén, ahol a

ha a kórnázban lévő szellemest (ghost) el tudod

szellemi parancsának engedelmességre utnak is indul

(hiszen az ajtó a tájlaton is eső kombo miatt már meg nyit

➤ Egy csomó minden nem látható, ha nem használod ki a kameramozgásokból és a forgatásból adódó lehetőségeket, nagy lehetőségeket sziaszatsz el. Minden apró részlet fontos lehet. Válgasd meg a mozgó tárgyakat, esetleg azok hatását egymásra! Figyelj a gyönyörűen visszatérő halandókra! Sosem véletlen, ha valaki lépten-nyomon elalszik, egy bizonyos szoba közelébe olyan mindig, hogy éppen felülni fogjon az alvó, vártat.

A kulcszerepek tevékenységére animációk betét hiya fel a figyelmed.

➤ Minden pályán hasznos lehet az **ajándék** (ethereal gift) és ha a gyors rogatás a cél, akkor, ha van ved olyan szellem, akivel ki leheted az áldozatok érzényeit pontjait (unlocke fear, jakee war).

➤ Ha egy pályát többször végigjatszol, koncentrálhatsz külön a szellemek megszerzésére vagy a jó-dőreminyre. Ha az egyik már megvan, utána nem kell feltétlenül a másikkal törődn, a bónusz szutókat és az ezzel járó pontokat, azaz a pályánálatti magyarázat.

➤ Hangsúlyosan egyetérték Saty Brófi Pédre szavaival, miszerint NEM mindig a gép áta ajánlott szellemcsapat a legmegfelelőbb, sőt. Az biztos, hogy ezzel a kombinációval a küldetés bírósan teljesíthető, ám a rekordok felé társra és az esetleges titkos szellemek felfedezésére nem feltétlenül alkalmas. A jó szellemest mindig új és új mód szeret keres a halandók rogatására, hiszen így lehet a leggyorsabb és a legbiztonságosabb.

➤ A félelmeinek több szintje van. Minden halandónak vannak ismert és rejtett félelmei is, melyeket feltárva több szinten is rémiszthetjük őket. Legtitkosabb félelmek és óra válására sokkal hevesebben reagálnak (könnyebben beleőrülnek), ám ezeket nehezebben (magasabb szintű erőket alkalmazva, több ektoplasma árán) tudhatjuk meg. A felvilágosult szimbólumokból, illetve a ha andok információk adataiból, megfelelő feltáró munka nyomán kiderül majd, ki mitől retteg. A félelmek típusai: vér, sötétség, kősz-mász dolgok, elektromosság, tűz, zaj, vihar, víz, mocskok, csoda, üldözés.

➤ Nem csak a gyors teljesítménnyel szereshetsz bónusz pontokat. Sokat jelent, ha sok a sikítás, vagy ha elnaszod a szellemiőrök, órákulumokat stb.

➤ Az egyik legnépszerűbb módszer a népet egy helyre csalogatni (pl. obsession, insane invitation), azt mozgásképtelenné tenni (swallow), majd megölni (psychic rage).

! Vegül egy keres!

A SZELLEMESTEREK JÖVŐSÉGE

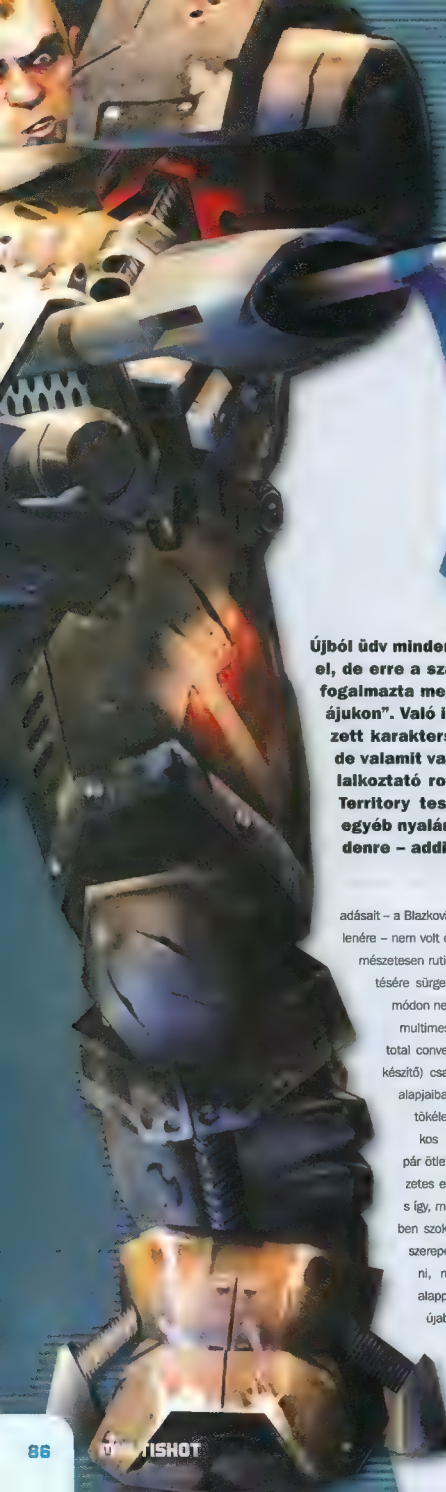
Nem csak a játék befejezése után arra, hogy a Ghost Masternek lesz folytatása. Az igazat megvallva kicsit olyan a játék, mintha a megelégedési határidő elérése miatt nem készült volna el minden pálya. Vannak karakterek (például Dr. Brunner, akinek a szerepe bizonyára nem ér véget, és a szellemiőrök sem tűnnek el az életünkben véglegesen sosem. Ha beleturkálunk kicsit a program könyvtárába, hamar találunk egy szellemistát is, ahol jóval több rogató van, mint akit mi megtalálhatunk...

A rajongók már most ostromotják a fejlesztőket letölthető pályákért, ám valószínűbbnek tartom, hogy még az idén gyarapodhatunk egy kiegészítővel. Állg várom!



SZELLEMI HÉPESSEGEN

név	törzs	alfaj	fetter	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aether	elementals	air	air	mean	gather winds	howl	ping	shriek	vest	whisper	shatter	song	0
Arclight	disturbances	manes	corpse	sweat	fright	roast	dread	thunderclap	bonfire	human torch	possess	great balls of fire	dance macabre
Black Crow	frighteners	whiffs	corpse	ingering smell	fright	stink	dread	quarry	cracking odour	possess	scared to death	swallow	nausea
Blair Wisp	spirits	wisps	outside	fluster	intoxic	strange vision	delusion	hypnotic stage	0	0	scared to death	dance macabre	nausea
Blue Murder	vapours	apparitions	murder	bitter cold	intrigue	hidden maze	ice breath	fascinate	spooky surprise	obsession	terror	incarnate	0
Boo	disturbances	spooks	inside	moan	rattle chains	leak	hide & seek	jinx	kneel	0	0	0	0
Bansal	elementals	earth	earth	flower power	tremor	creepers	twisted vines	thunderclap	slow	trap	quake	swallow	0
Buck	spirits	hordes	inside	flower power	scattered swarm	creepers	dense swarm	swarm strike	chase	0	0	0	0
Carter	horns	spectres	outside	violence	bitter cold	fright	strange vision	dread	dominate	terrorise	phobia	frozen stiff	dance macabre
Clatterdew	spirits	hordes	inside	flower power	scattered swarm	creepers	hide & seek	swarm strike	arboresc	prison	0	0	0
Coghammer	spirits	gremlins	electrical	cut lights	spark	wild geese	strange behaviour	jinx	blackout	wild & crazy	surge	luckstorm	0
Daydreamer	disturbances	sandmen	sleeping	fluster	shattered nerves	dream thief	delusion	sleep	aura reading	sleepwalk	uneasily calm	psychotic rage	expose fears
Dragon	horns	headless horsemen	thoroughfare	fluster	brief scare	roast	taste aura	bonfire	chase	phobia	terror	incarnate	psychotic rage
Electrospasm	horns	wraiths	electrical	bitter cold	spark	strange vision	strange behaviour	numb	spooky surprise	paralyse	great balls of fire	surge	0
Fingers	frighteners	phantoms	emotional	ingering smell	tremor	suspicious stench	creed	numb	aura reading	spooky stack	uneasily calm	nausea	0
Firetail	elementals	fire	electrical	sweat	spark	roast	strange behaviour	bonfire	human torch	inferno	surge	TK storm	0
Flash Jordan	disturbances	manes	corpse	sweat	fright	suspicious stench	dread	quarry	terrorise	possess	great balls of fire	flood	gushing blood
Ghostly	horns	spectres	violence	bitter cold	fright	strange vision	dread	dominate	spooky surprise	paralyse	terror	incarnate	dance macabre
Hard Boiled	disturbances	poltergeists	child	bitter cold	tremor	wild geese	ice breath	jinx	gore	sleeping blood	twister	gushing blood	0
Harriet	frighteners	tricksters	child	flower power	intoxic	wild geese	ethereal gift	jinx	charm	shapeshifter	loathsome aspect	trojan gift	abhorrent aspect
Hogwash	spirits	gremlins	electrical	cut lights	spark	blow fuse	strange behaviour	jinx	blackout	wild & crazy	surge	0	0
Hypnos	disturbances	sandmen	sleeping	fluster	shattered nerves	dream thief	delusion	sleep	aura reading	sleepwalk	dream demon	psychotic rage	expose fears
Kluckies	horns	spectres	violence	bitter cold	fright	strange vision	ice breath	dominate	terrorise	possess	scared to death	dance macabre	0
Lady Rose	disturbances	fishes	mirror	fluster	shattered nerves	twist	thing in the mirror	mania	macabre reflection	clone	loathsome aspect	trojan gift	0
Lucky	spirits	gremlins	electrical	cut lights	spark	blow fuse	strange behaviour	jinx	charm	wild & crazy	luckstorm	0	0
Maxine Factor	vapours	apparitions	murder	bitter cold	intoxic	strange vision	ice breath	fascinate	spooky surprise	ghostly	terror	incarnate	0
Moonscream	vapours	banshees	thoroughfare	fluster	gather winds	strange vision	dread	shriek	spooky surprise	paralyse	scared to death	cacophony	0
Quiver	disturbances	spooks	inside	fool's errand	tremor	wild geese	insane invitation	jinx	gore	0	0	0	0
Reinancer	elementals	water	water	fog	distant thunder	rain	hallstones	thunderclap	gore	haunted hail	flood	0	0
Rekling	frighteners	shadows	murder	bitter cold	shattered nerves	hidden maze	ice breath	mania	terrorise	obsession	frozen stiff	psychotic rage	0
Scarecrow	spirits	hordes	outside	flower power	brief scare	creepers	dense swarm	swarm strike	legion	0	0	0	0
Shivers	frighteners	phantoms	emotional	ingering smell	fright	suspicious stench	taste aura	numb	aura reading	paralyse	twister	TK storm	0
Sparkle	elementals	fire	electrical	cut lights	spark	blow fuse	strange behaviour	bonfire	human torch	spookstorm	great balls of fire	surge	0
Stallo	horns	wraiths	electrical	bitter cold	spark	strange vision	dread	numb	spookstorm	ghostly apparition	terror	incarnate	0
Stonewall	elementals	earth	earth	flower power	tremor	leak	creepers	twisted vines	slow	trap	quake	swallow	0
Stormtalon	vapours	thunder spirits	electrical	fog	distant thunder	rain	hallstones	tempest	crackout	haunted hail	surge	typhoon	0
Terroreyes	vapours	apparitions	murder	bitter cold	intoxic	hidden maze	ice breath	fascinate	icy touch	ghostly apparition	frozen stiff	0	0
The Painter	frighteners	phantoms	emotional	fluster	stink	suspicious stench	taste aura	numb	choking odour	phobia	twister	nausea	0
Trifla	disturbances	fishes	mirror	fluster	shattered nerves	twist reflection	ethereal gift	numb	macabre reflection	spooky stack	loathsome aspect	psychotic rage	0
Wavemaster	elementals	water	water	fog	distant thunder	rain	hallstones	thunderclap	gore	sleeping blood	flood	0	0
Weatherwitch	vapours	banshees	thoroughfare	fluster	gather winds	strange vision	dread	shriek	spooky surprise	paralyse	scared to death	cacophony	0
Wendel	disturbances	spooks	inside	footsteps	brief scare	laughter	hide & seek	jinx	aura reading	ghostly apparition	haunted hail	0	0
Whirlwind	disturbances	poltergeists	child	fool's errand	tremor	blow fuse	ice breath	jinx	charm	wild & crazy	surge	typhoon	0
Whisperwind	elementals	air	air	moan	distant thunder	howl	insane invitation	tempest	wall	whisper	seren song	twister	0
Wiskejak	frighteners	tricksters	child	flower power	intoxic	wild geese	ethereal gift	fascinate	arboresc	prison	shapeshifter	loathsome aspect	trojan gift

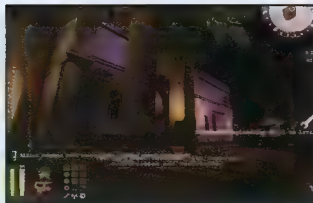
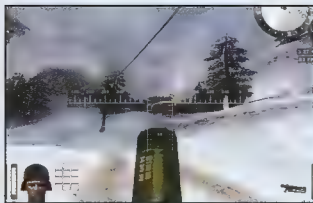


MULTI SHOT

Újból üdv mindenkinek! Jól esett az aggodalmatok - a Multishot szerencsére nem vész el, de erre a száma sajnos kissé átalakul. Az előző havi kényszerszünet okát Mocsy fogalmazta meg a legzengzetesebben: „egyesek nem tudnak úrrá lenni a grafomániájukon”. Való igaz, a Vice City végigjátszásának tordelése során az eredetileg tervezett karakterszám több mint kétszeresét kellett véges kereteink közé bepréselni, de valamit vagy alaposan, vagy sehogy, úgye, s ez az alaposság a több játékost foglalkoztató rovatunk rovására rövidült. Elnézést. A „Nagy Visszatérést” az Enemy Territory teszti igyekszik nyomtatékosítani - méretei okán sajnos apró hírek és egyéb nyálánkságok nélkül. Majd, talán, ha újból 148 oldalra hízzunk, lesz hely mindegyikre - addig kitartás! No, csapjunk a lovak közé!

Az RCW eladásait - a Blazkovicz ellen Tigris Tankkal támadó MoHAA ellenére - nem volt oka szőgyellni az Activisionnek, és ez természetesen rutinból vonta maga után a kiegészítő készítésére sürgető ukázt. A feladatot azonban meglepő módon nem a single-ért felelős Gray Matter, vagy a multimester Nerve kapta, hanem az eddig csupán total conversionokban utazó, neves modder (mod-készítő) csapat, a Splash Damage. Céliként a már alapjaiban az égi emelkedő többjátékos vonulat tökéletesre csiszolását, nagy mennyiségű játékos számára ideális hadszíntér biztosítását, pár ötletes reform bedolgozását, és e köré élvezetes egyjátékos hadjárat felépítését jelölték ki, s így, mint az az ilyen volumenű projektek esetében szokásos, ET igényei is túlnőttek a rá szánt szerepet. Előbb a csúszások kezdtek halmozódni, majd a játékok függetlenítették eredeti alapprogramjától (eztán a „Wolfenstein saga” újabb epizódjaként emlegették), és végül beütött a baj(?). Az Activision nem érezte tovább kifizetődőnek a finan-

szírozását, majd a terjesztését, de a kuka helyett nagylelkűen úgy döntött, hogy befejezve amilyen gyorsan csak lehet, mintegy ajándékként ingyenesen letölthetővé teszi. Így a single-nek búcsút inthetünk ugyan, de cserébe ingyenesen lelházhatunk egy roppant kellemes, ezernyi igényes finomsággal teletmőtt, teljesen önálló, II. világháborús, többjátékos fps-t. Ami először az ember szemébe szökik, az a profilalkotó képernyő (netcafékban hivatott leváltani a fásultan gépelgetett wntw *c.fg, exec *.cfg sorokat), majd az ősvölfostra visszaállított menürendszer. Én elszánt híve vagyok ugyan a Team Arenás szisztémának - a többség azonban ezek szentit nem így gondolkozik. Persze ez nem lassít sokat a beállításokon - annak ellenére, hogy a menü rengeteg új opcióval bővült, tetemes hányaduk szokás szerint ügyis a konzolra marad. Szervennidítás esetén további, kevésbé drasztikus változásokat tapasztalhatunk az átláthatóság javára, a töltésképernyő és az ezt követő limbo menu azonban merőben újszerű. Végre írálhatunk MOTD-t, ám az alsó sorát érthetetlen módon csak a konfigurációs áll módunkban kitölteni. A pályáról készített shot helyett most annak térképe jelenik meg előttünk a küldetés rövid leírásával és pár informatív ikonnal. Az egész megjelenése sokkal magabiztosabb, esztétikusabb - s a lényeg, hogy mindössze kb. negyedannyi ideig



látható, mint az eredeti RTCW-ben! Magának a programnak és a bsp-eknek a betöltési ideje is hihetetlen mértékben csökkent. A filmő még ezek után is döbbenet. Ilyen összeszedett, korrekt, gyors, és mindemellett a hangulatot abszolút mértékben építő spawn-rendszer még nem született. Immár nem kell több oldalon lépkednünk a beállítások kedvéért, felesleges scripteket írogatnunk a folyamat felgyorsításáért. Az oldalunk, a karakterosztályunk, a fegyverünk, a küldetésünk és annak célszerű útvonala mind pár másodperc alatt egyetlen képernyőn megtehatározható, eredményünk és képességeink állapota pedig tanulmányozható. (Ha minden jól megy, találtak is róla egy képet a környéken.) És itt is az első lényeges foglalkozási újdonság. Az Enemy Territory játszma belüli skriptrendszer alkalmazza: ha szorgalmasan aprítjuk az elment, eredményesen mozdítjuk elő csapatunk ügyét, vagy egyszerűen csak derékasan végezzük a kasztunknak megfelelő mesterséget, fokozatos előléptetéseket, és ezzel együtt tulajdonságaink fejlődését (az utas esetében gyorsabb csipeszelés, a szanitécéban több elsősegély egy szuszra stb.) környelhetjük el! A „sima pont-számok” (rég nem fragek) intézményét teljesen felváltotta az XP, a scoreboardon is csak ezt tartják nyilván. Mindemellett szintjeink (lővéseink és találataink számával együtt) precízén elkönyvelték – szerencsére csak saját okulásunkra. Szükségszerűen a HUD is átesett némi változáson: visszatért a jó öreg fejecske (mindig is ott lett volna a helye), és megjelentek aktuális statisztikák (ez utóbbi teljesen feleslegesen foglalja a látóteret).

A következő lényeges módosítás a már említett kasztkörnyéken állt be. A „luti” (ezentűl) Field Opsnak hívják – szerepük változatlanul a lövésztoronytásban, a légi-, valamint a tüzérségi támadás rendelkezésében teljesebb ki -, de csatlakozik egy új fű is, a Covert Ops, vagyis a spion, aki képes az elhullt ellen ruháját és nevét magára öltetni, és így zavartalanul tébláldál az ellenséges vonalak mögött. Igazából csak akkor szűrhető ki, ha valakit megdönt, vagy ha állásfoglalások azzal, akinek az öltözködést bitorolja – de akkor sem dőnhető el a tűzharc kezdetéig, hogy „melyik melyik”. Az új arcokhoz természetesen új mordályok dukálnak. A harcfele-specifikus, igen naszonló M1 Garand – K43 azoknak a technikai osztályokat választóknak lehet segítségére, akik nem kedvelik a géppisztolyokat. A gyalogosok arzenálja a mobilizált MG42-essel és egy aknavetővel vált gazdagabbá, mind a kettő igen kegyetlen darab, és – utóbbi fokozottan – tapasztalt bányászmodot igényel. Míg az MG42-es már akkor is halálossá válik, ha lehasalva – igen, feleim, le lehet hasalni – kitámasztjuk, a moszárógép esetében

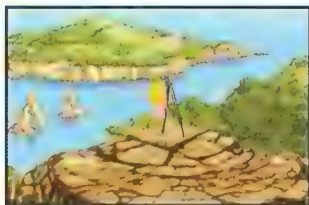
minden egyes lövés előtt aprókétkosan ki kell számítani az elsütés szögét a siker érdekében (jó térdelésre! azért hamar rá lehet hangolódni). Az RTCW multijával kapcsolatban sokat hangzott – ám roppant jogtalan – kifogás az FG42-es ejtőernyős-géppuska mellőzése. Természetes, hogy színle-ben mindenkinek a szívéhez nőtt, de többjátékos módban túl erős lett volna – most a kém valamelyest lassabb tüzélesi sebességgel használható lehet. Újabb taktikai mélységeket ad a program alá, hogy az utas immár taposóknakkal bástyázhat körülményt, melyet a csapatársak számára kis zászlók jelölnek, az ellenfél azonban csak akkor veszi észre, ha már rálepett (a memóriák azonban még ekkor is hatástalanítják). A fegyverek kinézetét érdemes egyszerű megnevezni – kellemesen sikerült, ahogy a hangjuk is egyre jobban közelít az eredetekhez, de etűl még változatlanul felesleges, hogy belelőgjanak a képe. Még egy a reformok közül, és rátérhetünk a pályák és a küldetések veszésére: a szerver (vagy az, akút megszavaznak, de immár a szerver dönt el azt is, hogy a játékosok mire szavazhatnak és mire nem, úgyhogy nyugodtan maradhatnak ennél a definíciónál) teljesen – vagy inkább gyorsabb – hatalmat kap a „játékevezető” menü által. Itt szabadon osztogathatja a játékosokat a csapatok közt, válthat pályát, szabhatja át a respawn időket, és tehet meg pillanatok alatt mindent, amit csak egy hostnak valahol is módjában állt a konzolon garázdálkodni. Újabb jelentős lépés a totális felhasználó-barátság felé. A pályák méretezéséből, a feladatok összetettségéből váltak. Tet-szik, nem tesszik, az a trend. A felhasználói felület egyszerűsödik, a játékmenet komplexitása fokozódik. A terep igazi kihasználásához legalább 10, de inkább 15 ba-ka szükségesítettik, általában pedig még 20 is effer. Az cél-alapú mód, és ennek térfelesítés-kihívásos stopwatch változata a helyén, de az eszeveszett zászlóhúgató, a CP sajnos hiányzik. Cserébe lehetőségünk nyílt Last Man Standinget játszani (évek után úgy tűnik, ez az utolsó-vérig mód újra divatba jön), vagy két kam-pányba foglalva végighaladni a küldetéseken (ilyenkor skilleim és rangunk a meccsek között nem vész el). Az egyik hadjárat Közép-Európából, míg a másik Észak-Afri-kából ragad ki 3-3 helyszínt, vagyis összesen hat pályát csomagoltak az ET-hez. Mind a 6 tisztességes, alaposan kidolgozott, jól átgondolt darab, bár én néhol kissé szű-kösnék találtam az alternatív megoldások számára nyújtó teret. A feladatok kétségkívül sokszínűek, a memó-riáknek ezentűl géppuskafészek, harcállások, hidak ki-építésével is meg kell küzdeniük, a csapatnak sokszor szükségük járnokevet (tankot, teherautót) kísérnie a feleltük gyakorolható befolyás azonban maximálisan a

fedélzeti géppuskára terjedhet ki. (A könnyebb tájékozódás érdekében bármikor előlívható egy féllépkedig minimap, az összehangolt támadásokhoz pedig az alsótagok alakításának lehetősége nyújt segítséget.) Mind a hat pálya jócskán tartogat magában felfedezni-váló, rejtett trükköket, és élvezetes meneteknek nyújt helyszínt, ám szubjektív megítésem szerint – bár part-raszálós pályát itt is találni – egyiken sincs meg az a szükséges plusz, ami a Beach Invasion-féle kultikus ma-gasságokba emelhetné. Szerencsére térképekből fogy ki utoljára az utánpótlás – gondolom, most is kapunk majd pár igazán értékes gondolatunkat. A grafika stílusa a Nerve alkotását idézi. Semmi felesleges részletgazdagság, csak ami a hangulathoz szükséges, és nem vonja el a figyelmet. A főcímnyelket sem ültetik tele virágokkal. A textúrák, a fény-ármék effektek, meg a „satóbbi” színvo-nala pont elegendő ahhoz, hogy az ember teljes lényé-vel belefeledkezhesen a játékba (sőt, némely pálmás és némely havas helyszínen még egy-egy „Ez igen!” is ki-váncsiog az emberből). A gépgény ellenben keveseb-t távolról sem tudja megszorongatni, ám azokon a masinákon, amelyeken a Wolf MP zökkenésmentesen futott, elképzelhető, hogy az ET némiképp dőcbögni te-kinthet. Mind ahogy az a Q3 engine-nél futó programok zöméről elmondható, inkább proci, mint videókártya kell alá. Egy 1200-as Thunderbird és egy GF2 MX az Enemy Territory igényeit is már kielégíti. Az összkép tehát egyértelműen pozitív. Nem volt még rá példa, hogy ingyen, ilyen kalibe-rű, ennyire korrekt módon megszerkesztett, ötletes és élvezetes alkotást biztosítsanak számunkra (az America’s Armyért az erőlcsoinkkal fizetünk) – és ez nem mond/megszűnt, hanem teljesen önálló termék. Míg a konkurencia épp az ellenkező úton jár (elvége a Day of Defeat nemrég került dobozban a boltok polcaira – megegyezendő, az Activision jóvoltából... Alk akana, eb-ből levonhatja a következtetéseket, de én nem értek vele egyet), az Enemy Territoryt legfeljebb viszonylagos el-feleledtsége akadályozhatja meg a sikerben. Mi már megtettük, ami rajtunk múlt. Tehát játékot szerverről le, játékban szerverre fel!

A következő részben nem tervezek semmi rendhagyást. Az alapelgon-dolás szerinti rövid hírek, modellezések / ismertetők várhatók. Ellenben ha a Troopers: Rise of the Rebellion megjelenik (már egy hónapja bétatesztelik, úgyhogy nagy esély mutatkozik rá), tudom, hogy a karakterszám-láló képtelen lesz viszszafozni, és ismét terelvényes teszt-re várhatok. **LUCAS Z**

MENŐŐV

BROKEN SWORD 2



Hy Mocsy!!! Kérlek, segíts! Elakadtam a Broken Sword 2-ben. Nagyon az elején vagyok. Választhatok, hogy a kávézóba vagy a galériába menjek. Voltam már mind a két helyen. Beszélgettem őt emberrel. Légyszi mondd meg, hogy mit csináljak! Előre is kösz: ■ Sini

A kávézóban az a cél, hogy megszerezd a rézszeges vendég flaskáját (amikor a kezébe temeti az arcát, akkor veheted el). Ebből a flaskából kell kétszer töltened a tárlatot néző kritikus poharába.

Hello! A Broken Sword II-ben megakadtam a zombi szigeten. Feldobtam a hálót a köre, de nem tudok tovább menni. Az erdőben sem tudok eligazodni. Ha tudsz, légyszi segíts, merre menjek! Kösz! ■ SZABOLCS

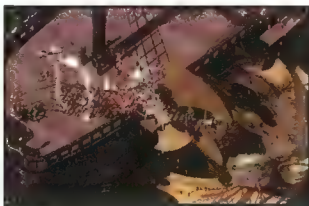
Sikeresen megmásztuk a sziklafalat, itt az ideje egy kis dzsungelútrának. Menjünk be az erdőbe a felső bejáraton (Két bejárat van), majd a mocsár széléről vegyük fel a bambuszcsövet (Reeds). Menjünk ki a jobb felső kijáraton, majd a következő helyszínen keressük meg a fa alatt lévő üreget (Lair). Dugjuk be ide a bambuszbotot az üregben élő rágesáló meg szépen leharapja a végét). Menjünk vissza a sziklafalhoz, majd válasszuk az erdő alsó bejáratát. A támadó vadcocát tegyük ártalmatlanná a bambuszrúdval kilőtt dobónyíllal. Menjünk ki a második felfelé vezető kijáraton, szedjük le méretes indát az oszlopról, kössük rá a hálót, majd az elektromos jelzőt tekerjük bele a hálóba. Dobjuk fel az összetakolt jelzőkészüléket az oszlop tetejére. Törjünk vissza arra a helyre, ahol a rágesáló leha-

rapta a bambuszbot végét, majd kövessük pontosan az alábbi irányokat: bal felső, bal alsó, jobb felső, jobb középső (vigyázat, itt a jobb oldalon három kijárat is található). Ezután már csak a jobboldali kijáraton kell átmennünk, hogy felérjünk a hegytetőre. Itt rakjuk le a teleszkópot a kijelölt helyre (Holes), majd keressük meg az oszlopra felrakott csillogó jelzőkészüléket. Egészen alul lesz a képen, de a csillogó jelet nehéz nem észrevenni. Ezután már csak meg kell vizsgálni a teleszkópon látható oszlopokat, a kideríteni, hogy melyik rejtli a kapitány kincsét. Ezután nincs más dolgunk, mint a jobb oldali kijáraton lemenni a hegyről.

BALDUR S GATE 2

Hello Mocsy. Muszáj segítened, mert kezdek megőrülni. Nemrég előlről kezdtem régi nagy kedvencemet, a BG2-Shadows of Amn-ot, és egész jól is ment, egy darabig. Miután sikeresen végigküzdöttem magam Asylum és Underdark nehézségein, eljuttattam addig a pontig, amikor végre bemutatnak Marton Mothernek, akitől kapok egy szép kis küldetést, mely szerint le kell kaszabolnom a közelben tanyázó három öslény egyikét (elder oir, elder brain, Kou-toa prince). Az első kettő viszonylag könnyen sikerült, de azoknak a rohadt halembereknek sehol sem találom a városát. Már vagy hatszor körbejártam azt a k___a barlangot, de nyomát sem találom. Tudom, hogy nem kell mind a három szörnyet megölni, de legalább a városba be tudnék jutni. Plusz egy régebbi szímszatokban olvastam, hogy a Crom Fayer egyik darabja (Girdle of frost-giant strength) is itt van valahol, valamiféle lovagoknál. Na, őket sem találom.

A Kua-Toa herceget a nyugati tárnákban találod meg (a főterképen, bal oldalon, majdnem



a Svirfneblin falu alatt találod a bejáratot). Itt lesznek a démon lovagok is, náluk találod meg a Frost Giant Girdle-t.

Más.

Még mikor Athkatlában voltam, találtam két igen érdekes helyet. Az egyik a Bridge districtben lévő ajtó, amin egy rouge stone segítségével lehet átjutni. Bent viszont elszabadul a pokol. Van ott minden a beholdertől kezdve a vámpirokon át a lich-ig, plusz néhány fura szerkezet. Arra már rájöttem, hogy a halott beholder szemét be kell dobni az üstbe, de mire való az a nagy villámhárító?

Ez a csata a BG2 egyik magas szintű harca (több ilyen is van a városban). A Beholder szeme nyitja meg a visszafelé vezető teleportot, a villámhárítónak nincs jelentősége.

A másik pedig a Cult of eyeless székelyhétől északra lévő ajtó. Tudomásom szerint oda csak egy kulccsal tudok bejutni, amit a szektások adnak, de azokat sajnos mind leltem. Nincs v.m-i ötleted, amivel be tudnék jutni azon az ajtón?

A kulcs szerintem Gaal főpapnál található; ha elvállalod ezt a küldetést, akkor automatikusan megkapod. Amennyiben mindenkit lekaszabolta, úgy kutasd át a testeket, szerintem ott lesz a főpapnál (ha nincs, akkor tölts vissza egy állást, a szektát később úgyis le kell vened).

Mert a leírás szerint van néhány igen értékes tárgy odabenn (pl.: Kangaax néhány darabja).

A demi-lich termét egy titkos ajtó mögött találod meg, kapcsolod be a detect secret varázslatot, vagy a tolvajod vizsgálja át a környéket.

Hallottam valamiféle save-game editorról is, de azt meg nem tudom, honnan tudnám megszerezni. :((ebben nem tudok segíteni). Válaszaidat előre is kösz. ■ CHRIS

GIANTS: CITIZEN KRBUTO

Szia Mocsy! Atomcsuri: A bébi Offspringeket irányítani úgy lehet, hogy a Ctrl-t lenyomva tartod, miközben jobb- vagy balbillal rájuk kattintasz, majd egyiket sem elengedve egy Wimpe irányítod a kurzort. Ballal megkajálja, jobbal elef szállítja a szerencsétlent. Kettő darabot (fejenként) teljesen kifejlőd-

SMS-FAL

HI! NAGYON KRÁLY A BS2 JÖHETNE PÁR HASONLÓ JATEK. LATTAM, HOGY SOKAN ELAKADTAK, ÉN MOST VITTEM VÉGIG ÉS SZÍVESSEN SEGÍTEK MINDENKINEK, ÁTTRA -17@MAILBOX.HU

VALAKI MENTSEN MEG! ELAKADTAM A BROKEN S 2-BEN, A ZOMBI SZIGETEN. EGY GALAD FORGATOCSCOPOT „NEM ENGED TOVABB”!

MIT KELL TENNEM? ELŐRE IS KÖSZI! HÓPHIÉ

Sziropiul kegy össze egy palacintát, add oda a dubinok, majd dől a darazsakat rejte boker mellé, s egymás után dobj bele két száraz pogácsát.

HELO MOCSY ELAKATAM A BROKEN SWORD 2 THE SMOKING MIRRORBAN. MIKOR MEGMENTEM NICOT UTÁNA HOGVAN KELL KIJUTNI A PADLÁSRA???

A Nico szájáról leeszedeti ragasztószalaggal csapd be a liftet működési fotonálát. Tedd vissza a dobot, majd tedd rá a másikat. Emeld fel a szobrot, rögzítsd a csigához, majd törd be vele a padlást.

HI GAMERIA BS2 ISTEN JATEK VEGIG IS VITTEM 2 NAP ALATT LESZ MEG VALAMI JO KIS ADVENTURE GAME? FRETTOGAMERISHAR 1.2.3 LESZTÁZ JO LENNE ISTEN AZ ÚJSAH! BEAST

Nem mondunk nevet egyetlen jó kalandjétkóra sem.

HELLO MINDENKINEK! VALAKI MEG TUDNA MONDANI, HOGVAN LEHET ELPUSTÍTANI A HIDAT A PRAETORIANS NEVŰ JÁTÉKBAN? ELŐRE IS KÖSZI! ÜDV: SHADOW

A távolági fegyvereseknek és az ostromgépeknek adhatok olyan parancsot, amivel megtámadják a hídakat is (nézd meg a billentyűzet kioldását, szerintem forced attack néven lesz megtalálható).

A BLOODMOON-BAN A STAHLHERMES A (UEGES JO) KÜLDETÉS UTÁN HROLDARROL IR A NAPLOM (MAJDNEM KÉSZ RAVEN ROCK) DE NEM TUDOM MIT KELL CSINÁLNI! MELESLEG EZ

Mi is volt a kérdés?

CSAKHÉRDÉSEM.BS2BEN MIT KELL CSINÁLNI HOGY ANOMEN NE AKARJA KIVYRNÍ KELDORT? ELŐRE IS KÖSZI! :BAJ

No tedd őket egy csapathoz. -) Csak akkor balhéznak egymással, ha Anomen megbukott a Test of Knightliness vizsgán, különben jól megvannak egymással.

JO NAPOT! LENNE EGY IGEN KOMOLY PROBLÉMÁM, MEGHOZZÁ A MORROWIND-DEL TALÁLKOZATBAN CALDERA KÖZELÉBEN BÉLYAKOZTAM EGY RUHÁTLAN NORD-ALÁ. AJÁJ AJÁJ MONDTA...

Azt so hidd el, amit kérdez. Ezekkel a pucér barbárokkal csak a baj van. Ő melezeltette a mágnusát, az csak önvédéből paralizálta, e vette el a ruhát. Amúgy a nő is a közelében van, meg találod a barbárral, választandó kell, hogy ki mellé állsz.

HELLOSZTOKIÉN AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI, HOGY LEHET MEGOLNI DIABLI A DIABLO 2-BEN HA TUDTOK SEGÜENI? AKGORG IRATOK VISSZA,PLEASE! NAGY RAJONGOTOK: DAVIDS

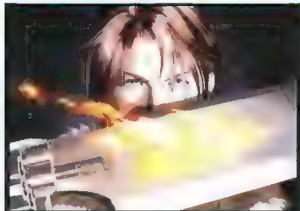
Csak a fejtűt üsd, de ügyelj arra, hogy meg is szántuljon. Komolyra fordítva, több pontot adj nek, mint amennyit ő neked. Egy idő után feladja.

A BROKEN SWORD ZOMBI SZIGETES RÉSZÉN HOGYAN LEHET A TAVCSÖVEIT IRÁNYÍTANI? MAJLI

Vidd az egetet a képményi szélre...

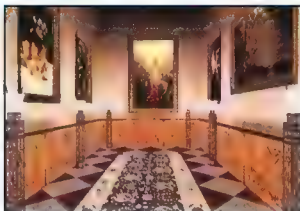
HÉRDÉSEN

FINAL FANTASY VIII



Hi! Most kezdtem el az FFB-at. A partraszállás után a torony felé szétosztottam a 3 GF-emet a 3 embernek, hogy tudjanak már csinálni valamit. DE!!! Seifer elrohant, és nála van Ifrit!!! Jött Selphie és Seifer nem csatlakozott többé, Seed sem lett belőle! Most elszállt egy GF-em örök-re??? Meg nem is használtam! Köszönöm a választ, ha jön... ■ KÖVÁRI KRISZTIÁN

THIEF 2



Kérlek, küldj sürgősen választ kérdésekre: Mit tegyek a Thief 2-ben, mikor Mosley hadnagyot kell követni? Már elolvastam a levelet, elmentem a 3 ór mellett, nem vettek észre, de mission failed. Vissza kellene adni a levelet valahogy?

Várom választodat. Előre is köszönöm:

■ SZEGEDI VILMOS

Nyisd ki az ajtókat, majd a víz alatt ússz át a démonokhoz (néhány dremore lord vár nagy szeretettel a túoldalon). A legjobb tárgyak a sírkamrában találhatók, külön felhívom a figyelmedet a falon lévő pajzsra.

2. Mire jó az a könyv, aminek az a címe, hogy: N'Gasta! Kvata! Kvakis! ?

Csupán szórakoztató irodalom.

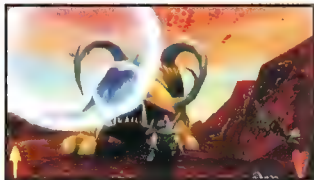
3. Hol találhatok Tel Fyren kívül a legnagyobb soul gemekből?

Barlangokban, komolyabb ellenfeleknei, csempésztanyákon. Tudtommal venni nem lehet belőlük sehol, inkább szerezd meg Azura kristályát.

4. Mi történik akkor, ha több helyre is elhelyezek Mark varázslatot?

Semmi, csak az utolsó helyen fog működni, az előzőleg kijelölt helyek törődnek.

■ FROZENSTEIN



nek, ezután már támadhatják az ellenséget, mókás bakugrásokkal. ■ BANDAIXA2

MORROWIND

Hi Mocsy! Megint én vagyok. Most azt szeretném kérdezni, hogy a Morrowindben Azura küldetésében Dagon Fel mellett pontosan hova kell menni? Előre is közi a választ.

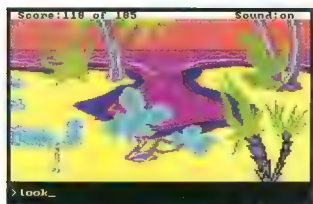
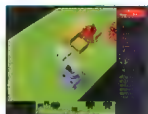
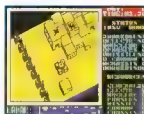
Dagon Fel ugyebár egy nagy szigeten található. Kezdi el úszni északnyugati irányba, és az utadba kerülő egyik kis szigeten megtalálod a keresett helyet (nagyon sok repülő lény és ellenfél bókálázik a szigeten, nem tudod eltéveszteni.

Lenne egy pár kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban: 1. Nem találom Assurnabatszhiban a daedric cuccokat. Le tudnád nekem írni, hogy hol vannak?

RETROGAMER

KING'S QUEST 1983. Ezúttal olyan sorozat emléket idézzük fel, melynek története a PC-s ősröbbségtől kezdve nagyon hosszú ideig kísérte a kalandjátékok rajongóit. A Roberta Williams által megálmodott eposz volt az IBM platformon megjelent első játék, amely kiaknáztatta a 16 színű, „káprázatos” grafikai képességeket. Mint első interaktív rajzfilm, hatalmas sikerével megalapozta a Sierra jövőjét. A csapatból kibontakozó oldalhajtások a Sierra berkein belül számítógépes szappanoperákat hoztak létre. A Larry sorozat, a Space és Police Questek mind Lord Graham nyomdokában haladva igyekeztek meghódítani a játékosokat. A technikai fejlődés nyomai jól követhetők a sorozaton. A 256 színű VGA, a digitalizált beszéd, a CD-ROM feltűnése mindig hozott

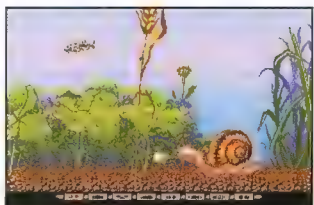
egy-egy King's Quest epizódot. Természetesen számos kritika is érte a sorozatot a játékosok és a cikkírók részéről egyaránt, elsősorban a sokszor minden logikát nélkülöző feladatok miatt. Az első epizódok nehézkes, szöveges parancsai, a gyakran minden hasznos tanács nélküli párbeszéddek miatt a ma már idegen kalandok azonban sorban ébrednek. A Tierra Entertainment névtelen fejlesztői újrarájzolják a sorozatnak a Sierra által fel nem újított részeit. Jelenleg a harmadik epizódon dolgoznak. A történet átdolgozásával, a King's Quest hangulatának és környezetének megőrzése mellett hozzá is adnak valamit Davenport világához. Az első két rész került fel a CD-n lévő RetroGamer rovatba, hogy felfokozott igényeink ellenére is bepillanthassunk a 80-as évek meghatározó kalandjaiba. A programokhoz tartozó kimerítő dokumentációk mellett érdemes betekintni a www.tierraentertainment.com oldalra is, ahonnan zenei és hangadatokokat is hozzáadhatunk a felújított játékokhoz.



NETHER EARTH 1986. Bevallom, úgy emlékeztem, az első valódi idejű stratégia a Dune II volt. Tévedtem, hiszen nem ismertem a Nether Earth lassan nagykorúvá érő Spectrum-változatát. Ez minden bizonnyal az első RTS, ráadásul 3D-ben. Első ránézésre a játék nem árulja el, mekkora ötlet rejlik benne. Később rájövünk, hogyan építhetünk többcélú egységeket nyersanyag felhasználásával, majd gyárakat foglalkoztatni el, hogy végül meghódítsuk az ellenfél főhadiszállásait. A 8 bites időket jellemző egértelenség ellenére a kezelést tökéletesen megoldja a játéktérben aktívan részt vállaló 3D pointer. A H jelzéssel ellátott épületben, a jelzésre helyezkedve gyárthatunk robotokat. A nyolcféle alkatrészből összeállítható robotok három meghajtást, négyféle gyűjtött kaphatnak igényünknek és nyersanyagkészletünknek megfelelően. Kiegészítő elektronikával a robot intelligenciája is fokozható. Ha már rendelkezünk robotokkal, akkor épületeket kell szereznünk. A robotok kézi vezérléssel is irányíthatók, de parancsokat is adhatunk nekik. Ez utóbbiak épületek el-

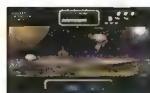
foglalására, elpusztítására, járőrözésre, valamint ellenséges robotok támadására buzdíthatják gépeiket. Az ellenfél persze ugyanezt végzi, így a nyersanyag-előállítás és -felhasználás lesz döntő a végkifejletben. Minden WarBase mindössze napi 5 pont nyersanyagot állít elő, ami csekély mértékű. Gyarak elfoglalásával - ami robotunk legalább 12 óra jelenlétét igényli - növelhetjük a termelést. A felújítás nagyon hűen, mindössze OpenGL megjelenítéssel megtoldva teszi elérhetővé a játékot. Ha az ötletet, annak korát és az eredeti kiadás 48 kbyte-os gép-igényét együtt tekintjük, azt hiszem, a Nether Earth lealázza a mai játékok 95%-át.

APIDYA 1992. A múlt hónapban bemutatott Turncan után ismét az Amiga top 10 akciójátékok közül veszünk szemügyre egy átiratot. (A rossz nyelvek szentelt csak azért, hogy az Amiga sző bekerüljön a lapba, hiszen az előző nem Amiga játékoknak vajmi kevés köze volt az Amigához.) Az Apidya 2002 nem teljesen illeszkedik a RetroGamer igényeinkhez, hiszen semmilyen külső jegyekben mutatkozó változást nem tartalmaz az eredeti változathoz. A változás mindössze annyi, hogy natív PC-s környezetben fut, scrollol és szól a négycsatornás Chris Hülsbeck zene. **L** **L** **L**



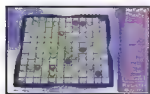
SHAREWARE JÁTÉKOK

Túl vagyunk a nyár felén, és már lassan-lassan előkerülnek a tankönyvek, elkezdtek ismételtetni (vagyis kellene), és e sok elfoglaltság mellett nem marad időnk hosszú játékokat végigvinni, esetleg meg is untatók a Vice City, vagy a MotoGP 2-t. Erre az esetre felkészülve keresgéltem össze a mostani adagot, melybe került mind az akció-, mind a sportsférából. Már itt, a bevezetőben felhívom a figyelmet a Gene Rallyra, mindenképp próbáljátok ki! Jó szórakozást!



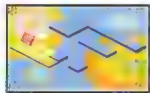
ALIEN HORDE. Engem a Flash Backre emlékeztet, bár nem annyira az ügyességre kell koncentrálni, jóval inkább pontos célzást és

jó reflexeket igényel. Egy igen harcias hőlgyményt alakítunk, akinek nincs más feladata, mint az idegen hordák által elhurcolt és fogva tartott társát kiszabadítsa. Egy bázisról indulunk, ahol nehéztűzérővel írhatjuk a fenevadakat, majd a támadást visszaverve kell elindulnunk, hogy a pálya másik végéből hazamenekítsük a foglyot. Csak egy kézfegyverünk van, de ez elég, hisz a bázisról folyamatosan kapjuk az aknautánpótlást, melyek mindig célba találának, ráadásul hű robotkutyánk is velünk tart, amely nem elhanyagolható tüzérvél rendelkezik, és ha elhalálozik, akkor újabb érkezik a kiindulási helyről, persze ez időbe telik. Az idő is fontos, mert lassan elfogy „a xoxigénünk”, és a ruhánk ez ellen nem véd. Igazán jó, nosztalgikus játék. **Méret: 10,7 MB**



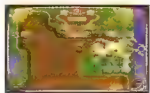
ARCADE BALLS. Az akció után következnek egy logikai játékok. Kis szereti az ötödölőt, de kis változatosságra vágyik, annak tetszeni fog. Ezúttal is öt golyót kell egymás mellé tenni, de ev-

vel nem az a célunk, hogy minél több legyen a pályán, hanem hogy minél kevesebb. Adva van négyféle színű labda, és ezekből minden lépésnél egyre több lesz. Bármennyit arébb tolhatjuk őket, de körönként csak egyet, és minden lépés után több és több jelenik meg. Ha egy színből mindegyik elfogy, akkor abból több már nem jelenik meg. Szépen lassan meg lehet oldani az egymás mellé pakolást, a dolog akkor válik igazán nehézé, ha már csak kétféle golyó van fenn, és ezeket kell eltüntetni. A végén úgy kell befejezni, hogy az összes elfogyjon, ha marad fent, akkor vesztettünk. Kipróbálásra mindenképp érdemesnek tartom, és kis gyakorlással igen gyorsan megoldhatjuk a feladatot. **Méret: 1,88 MB**



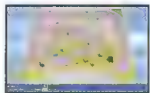
SUPER GROOVY. Ez a game szintén az agyunkat mozgatója meg, bár gyorsaságunkra is szükségünk lesz. A játékmenetet nehéz

leírni, de azért megpróbálom. A pálya egy tábla, mely fel van osztva négyzetekre. Nehézség szintenként különböző számú virág van elszórva, ezeket kell megszerezniük nem is egyszerű módon. Egy piros négyzetet kell elindítanunk, amelyik „felhajtogatja” a pályát, ennek kell áthaladnia a célpontokon. Sietni azért kell, mert csak az első három lépést jelölhetjük ki, utána a játék elindul, és nekünk gyorsan kattintgatva kell innen kezdve az utat mutatni. Az első pár szint még könnyű, azt is mondhatnám, bemelegítés, de egy idő után már bizony el kell gondolkodnunk, merre is menjünk. Szép, jó hangulatú játék, igazi pörgős kihívást jelent. **Méret: 2,12 MB**



FOX JONES. Ez a játék azért is tetszett, mert a főhős régész, és ez a téma közel áll hozzám. Fox Jones kicsit Indiana Jonesra hajaz, már a nevéből ítélve is, bár itt nem a nációk ellen harcolunk, hanem bogarakat és kőőrszökevényeket legyőzve kell durván szólni feltárnunk a környéket kincsek és pénz után kutatva. Nincs korbácsunk, rendelkezésünkre áll-

nak azonban igen jól működő dinamitruddak, és ezekkel lehet irtani az ellent. Két játéktípus közül választhatunk: A hagyományos módban lerajuk a bombát, majd futunk, az irányítás a billentyűzettel történik. A modernebb lehetőséget választva az egérrel mozgunk és lövünk a Cannon Fodderhez hasonlóan, és a bombákat akár dobálhatjuk is. Nekem ez a lehetőség jobban tetszett, sokkal emelte a hangulatot és dinamikusabbá tette a játékmenetet is. Szépen meg van rajzolva, kellemes szórakozást nyújt. **Méret: 5,92 MB**



GENE RALLY. Utolsó szósszenetként hagyom meg a fent már említett játékot, mai kedvencemet.

Szenntem mindenki ismeri a nagysikerű Micro Machines sorozatot. Itt felülézetből kellett irányítani különböző kisautókat igen vicces pályákon, mint például WC-csészén, vagy konyhaasztalon. Hasonló volt az Iron Man című game is, avval a különbséggel, hogy abban csak terepjárával száguldoztunk földutakon hasonló nézetet használva. A Gene Rally ezek utódja, és bár grafikaiag nem előzi meg ezeket, mégis újból megtalálták azt a hangulatot, amelyet akkoriban éreztünk. Ezúttal is madártávlatból irányítjuk négykerekűnkét mind beton, mind földpályákon, ám a választható „márkák” száma sokkal nagyobb: van a Forma-1-estől egészen a kamionig (tizenkét típus). Nem hiába ajánlottam már az előzőben, tényleg nagyon jó, bár nem kimondottan szép. A pályák változatosak, nem lehet beléjük unni.

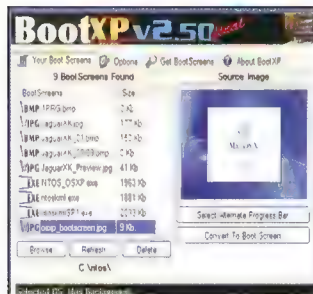
Amit hiányosságnak találtam, az a kitéjtákos mód hiánya, de a játék mérni az időt, így a pályacsúcsot mindig meg lehet dönteni. Amit viszont nagyon jó ötletnek tartok, hogy a kört megkezdve a rekordot tartó árnképe velünk tart, így már közben megduhatjuk, felállhatunk-e a dobogó tetejére. Autókön sérül, ha fennakadunk az akadályokban, de van box, ahol szorgalmas szerelők várnak ránk. Ez érdemes használni, mert a sérülések függvényében igen erőteljesen lelassulhatunk, és gépünk nagy füstfelhőket kezd el eregetni. Jó gyorsulást! **Méret: 1,2 MB** **Porta**

HASZNOS PROGRAMOK

Zene, film, mp3 és persze Windows XP. Ebben a hónapban ezek a szoftverek kerültek elő digitális szerszámoládánkból. Szóval érdemes őket kipróbálni, már csak azért is, mert mindegyik alkotás kiváló a maga kategóriájában.

BOOTXP V 2.50 FINAL

A Windows XP bejelentkezési grafikkját változtathatjuk meg a programmal igen egyszerűen. A programba betölthetünk saját BMP képeket, azokat átalakíthatjuk speciális formátumra, és az animált csíkok külön kezelésére is van lehetőségünk. Különleges lehetőség az ntoskrnl.exe-adatok betöltése (ez tartalmazza a képet és az animációt). Végül egy másik menüvel közvetlenül a netről tölthetünk le mutatós képeket.



www.bootxp.net

BSPLAYER V0.86 [MAGYAR]

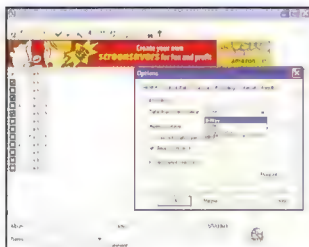
Az egyik legnépszerűbb magyar nyelvű lejátszó, amellyel DVD, avi, mpeg, Ac3 és DivX filmek megtekintése, illetve mp3 zenék hallgatása is lehetséges.

Az ingyenes, kisméretű szoftver (mindössze 963 KB) számtalan különleges szolgáltatással rendelkezik: filmfeliratok kezelése, képkockák elmentése, filmlejátszás a Windows Asztalán; felületét változtathatjuk, és különféle videó és Winamp pluginokkal bővíthetjük.

www.bsplayer.org

FREE RIP V2.35

Ha nincs kéznél CD grabber - amellyel az ezüst korongból mp3 adatokat készíthetünk - akkor ez a program (kis mérete miatt) pillanatok alatt letölthető.

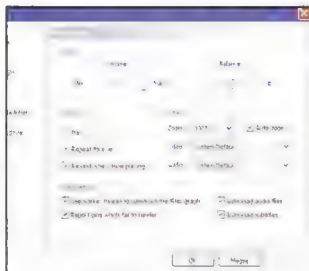


hető, fellelphető: ráadásul magánhasználatra ingyenes. A FreeRip ama szoftverek közé tartozik, melyek a zenei adatokat nem csak leszedik, de át is alakítják mp3, avagy Ogg Vorbis formátumra. Használhatjuk külön grabberként, vagy wav-mp3 kódolásra, és persze támogatja a CDDA adatbázis elérését.

www.mgshareware.com

MEDIA PLAYER CLASSIC 6.4.5.5

Aki nem szereti a Windowsban található lejátszót, annak a Media Player Classicot ajánljuk: már csak azért is, mert kisméretű és ingyenes programról van szó. Használhatjuk DVD- és videólejátszóként, valamint támogatja az audiók betöltését. A héjprogram szinte minden adat lejátszására alkalmas, beleértve



az Apple QuickTime és a RealAudio formátumokat is, sőt, képeket is megjelenít. Másik különlegessége a filmfeliratok megjelenítése. A program külön érhető el Windows 9X/Me és XP változatokban.

www.gabest.org/mpc.php

RAM DEFRAG V2.50

A nyáron megrendezett Shareware programok versenyén a RAM Defrag dobogós helyen végzett. Hogy mire alkalmas, azt a neve jól mutatja: a memória megtisztítására és újrendezésére.

A hasonló alkalmazásoktól eltérően hatékonysága meglepően jó, mert átlagosan 20-30 százalék memóriát képes felszabadítani a rendszer „rabságából”. Egyéb lehetőségei: beállíthatjuk a nagytakarítások idejét, és egy kattintással kiöpröghetjük a végőlap vagy az átmeneti könyvtár tartalmát.

www.catbytes.de

VICE V1.12

A népszerű emulátor ebben a hónapban újabb változattal jelentkezett. A Vice, mely arról nevezetes, hogy többféle Commodore 8-bites számítógépet képes szinte tökéletesen emulálni (C64, C128, VIC20, PET, CBM-II stb.) újabb taggal bővült a Plus 4 résszel. Így a nálunk is kedvelt gép játékeit és persze a demoprogramokat ismét futtathatjuk. A Vice további érdekessége az egér emulálása, a tökéletesített nyomtató, a különféle billentyűzet, a SID zene elmentése és a teljes képernyős megjelenítés támogatása. A program egyaránt elérhető Dos, Windows, BeOS, Linux, OS2 és Mac OS rendszerekre.

viceteam.bolt-online.de ■ ANOLER

TOVÁBBI AJÁNLATOK

Eudora 6.0 www.eudora.com

QuickTime 6.3 www.apple.com/quicktime/

PC Alert 5.0 www.msi.com.tw

AntiVir Personal Edition v6.20 www.free-av.com

Winamp v2.92 www.winamp.com

Max DVD to MPEG www.dvd-converter.com

CDRWIn v3.9e www.goldenhawk.com

Advanced Uninstaller Pro 2003

www.innovative.go.ro

CPU-Z v1.18 www.cpuid.com

> HARDVER HÍREK

MÉGIS LESZ COMDEX

Mint ismeretes, tavaly év végén a Comdexet eddig szervező cég, a Key3Media csődbe ment, ám a jogutód MediaLive International vezérigazgatója megnyugtatta a közvéleményt, hogy ez semmilyen negatív hatással nem lesz a kiállítás jövőbeli létre. Eric Faurot úgy nyilatkozott, hogy ezentúl nagyobb hangsúlyt kell fektetni az információs technológiára, és ezentúl ez a szektor lesz a középpontban. Ez a döntés is hozzájárul ahhoz, hogy bár a rendezvény ezután is meg lesz tartva, ám nem lesz olyan nagyszabású és hivalkodó, mint eddig.

Tavaly 100 ezren látogattak el a Comdexre, idén ennél kevesebb, mindössze 60-75 ezer érdeklődőre számítanak. A jegyeket ötven- és százdolláros áron lehet beszerezni, az olcsóbbat elővetelben, a drágábbat helyben lehet megvásárolni. Ez azért meglepő, mert az elmúlt években a belépés ingyenes volt. Talán így próbálják kompenzálni azt, hogy a résztvevők és a látogatók kevesebben lesznek.

Arra számítanak, hogy a vendégek 35 százaléka IT szakember, másik 35 százaléka ilyen beruházásokról döntő vállalat alkalmazott lesz, a maradék egy részét pedig hardver-, és szoftverfejlesztők fogják kitenni.

ÚJABB MICRODRIVE-OK, MOBIL WINCHESTEREN



A múlt havi számban már volt szó a MicroDrive-okról, most újabb hír röpött fel ebből a piaci szegmensből. Újabb gyártó lépett a már így is nagy harcot folytató résztvevők közé, méghozzá a Colby System Corporation révén. Ezeket az eszközöket főleg a szórakoztató elektronikában használják, köszönhetően kis méretüknek, hisz beférnek egy CompactFlash memóriakártya tokjába. Jelenleg a Hitachi és az IBM 1 GB-os merevlemezeit lehet kapni, ám a hamarosan színe lépő új modellre 2,4 GB adat fér. E mellett még tudni kell azt is, hogy nem csak tárolókapacitásban múlja felül versenytársait, hanem sebességben is. Míg a régiek csak 3600 fordulat/perce képesek, ami 2,6 - 4,2 Mbyte/s gyorsaságú írást és olvasást biztosít, az új CMC termék 4600 fordulatot tesz meg percenként, így elérheti a 3,6 Mbyte/s-os írási és 7,1 Mbyte/s-os olvasási sebességet is.



A Hitachi is bejelentette megnövelt méretű MicroDrive-ját, amely 4 GB-os, ám ez jóval drágább, mint hírlíró tárgya, mely körülbelül 279 dollárba fog kerülni. A kisméretű merevlemezekhez tartoznak a mobil számítógépekhez tartozó adathordozók is. A Toshiba most jelentette be 80 Gbyte kapacitású mobil winchesterét, mely mindössze 9,5 milliméter vastag, és tányérjai 2,5 hüvelyk átmérőűek. A lemezek az adatsűrűség 64,8 gigabit/négyszethüvelyk, és súlya mindössze 98 gramm. A meghajtó két tányért tartalmaz, és a cég főleg MP3-lejátszóba, telekommunikációs berendezésekbe, GPS-készülékekbe ajánlja, amelyek esetében a kis méret lényeges. Másik előnyös tulajdonsága a kis fogyasztás, mely működés közben mindössze 2,3 Watt, alapon pedig csak 0,7 Watt. A korongok 4600 fordulatot tesznek meg percenként, és 8 MB gyorsítótárral rendelkeznek. A 80 és 40 GB-os változatok ára egyelőre nem ismert.

ATHLON 64-PREMIER



Bár a The Inquirer híreit megfelelő kritikával kell fogadni, mégis megemítésre méltó az az értesülésük, miszerint az Advanced Micro Devices (AMD) az eddig ismert szeptember 30. helyett már egy héttel előbb, szeptember 23-án bejelenti az Athlon 64-et.

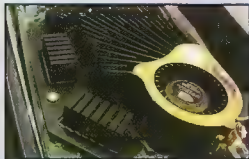
Ha a hír igaz, akkor valószínűleg Tajvanon kerül sor a rendezvényre, hisz ekkor fog itt zajlani a korábban elhalasztott Computex kiállítás. A 30-1 dátumot onnan következtették ki, hogy a cég erre a napra foglalta le a San Francisco-i Moscone Center konferenciaközpont bizonyos részét, amely olyan rendezvényeknek ad otthont, mint a Sun JavaONE, az

Apple World Wide Developers Conference, a LinuxWorld 2003 és az Oracle World.

Másik vélemény szerint a bemutató az Intel Developer Fórum idején fog zajlani, amelyet szintén ősszel, szeptember 15-18 között rendeznek meg San Joséban. Az AMD talán így próbálja meg csökkenteni a nagy nyilvánosság érzetét, mely egyre inkább érezhető hatását. Az új Athlon két változatban fog megjelenni. A ClawHammer 0,13 mikronos csíkszélességgel készül, és 1 MB-os másodsztű gyorsítótárat tartalmaz majd az egycsatornás DDR 333 vagy DDR 400 memóriavezérlő mellett. A másik változat, a Pans mindenben megegyezik nagy testvérel, de csak 256 KB L2 cache-t fog tartalmazni. A sebességekről és az árakról még pletykákat sem tudni. Még egy processzor-megjelenés az AMD háza tájáról: Már kaphatók a 400 MHz rendszerbusszal üzemelő új Athlon XP-k. Az 3000+ és 3200+ számozású modell 0,13 mikronos csíkszélességgel készül, és 512 Kbyte másodsztű gyorsítótárat tartalmaz. A csúcs Barton ára körülbelül 60000 forint körül alakul.

Nem csak a csúcskategóriás modellek várhatóan hamarosan, hanem az olcsóbb változatok is piacra kerülnek belátható időn belül. Már régóta ismert tény, hogy az AMD új processzorcsaláddal akarja leváltani a Duronokat, és most itt az Athlon FX (kicsit sok már az FX nekem), mely a Barton-magra fog épülni, ám csupán 256 Kbyte L2 cache-t fog tartalmazni. A 266 MHz-es rendszerbusszal üzemelő CPU 1,6 Voltos feszültséget igényel, és 2000+ , 2200+ valamint 2400+-os verzióban kerül a piacra.

NVIDIA GeForce FX 5800 A BOLTONBA



Az NVIDIA bejelentette, hogy a partnerei által gyártott GeForce FX 5900-as (NV35) videokártyák már a nagyobb boltokban megvásárolhatók. A hivatalos bejelentés május 12-én történt meg, és elég volt két hónap, hogy az új termék a polcokra kerüljön.

Ebből is látszik, hogy a cég el akarja kerülni az 5800-as csúfos kudarcát. A kártya ennek a hírhedt elődnek a továbbfejlesztett változata, de már 256 bites memóriabuszt és DDR-I-es SDRAM-okat tartalmaz, minek köszönhetően az ellátás költsége csökken. Újítás még a második generációs CineFX 2.0 motor, az UltraShadow technológia, mely a fények és az árnyékok kezeléséért felelős, valamint a réginnél fejlettebb Intellisample HCT (High resolution Compression Technology), mely a gyorsabb anizotropikus szűrésért és az anti-aliasingért felelős.

Az 5800-as egyik nagy hátránya az igen hangos hűtés volt, amelyet a mérnökök szerencsére eltüntettek, és egy igen halk, a GeForce4 Ti 4600 hangerejét sem meghaladó hűtési rendszert fejlesztettek ki, mely egy ventilátorból és a nagyméretű bordából áll, ezek sajnos most is elfoglalják a szomszédos kátyahelyet. Ha elővassátok a közelben található tesztet, ti is meggyőződhetek a fent leírtakról.

Az első modellek az AOpen, az ASUS, a BFG Technologies, a Creative Labs, az eVGA.com, a Gainward, a Leadtek, az MSI, a PNY Technologies és a Terratec gyártóiroairól kerülnek le, és hamarosan kis házakban is elérhető lesznek.

Az MSI termékéhez meg kell azt is jegyezni, hogy igen sok dolgot találunk majd a dobozokban. Az nBox nevű termékcsaládot most indítják útnak, és minden egyes darabja tartalmaz három teljes játékot (jelenleg a Battlefield 1942, Command & Conquer Generals, Unreal II: the Awakening található a csomagban), valamint egy alumínium egeret. A termékcsalád a GeForce FX-es kártyákkal lesz kapható, valószínűleg szép felárral.

DVD VS. VHS-HAZÉTTA

Bár nem tartozik hozzá szorosan a hardverekhez, mégis kell említenem ezt a hírt. Az amerikai Video Software Dealers Association (VSDA) szerint a június 15-én záruló néten az Egyesült Államokban a DVD-kölcsönzők meghaladták a VHS-kasszéták kölcsönzésének számát. Ez történelmi pillanat a DVD életében, hisz ez az azt mutatja, hogy a DVD kezd a legelterjedtebb, és legkedveltebb adathordozóvá válni a média világában.

A videokazetta otthoni kölcsönzése huszonöt éve indult meg, és most az alig hat éve megjelent DVD taszította le trónjáról, a fent említett időpont óta a modern lemez egyre többen és többen keresik a kölcsönzőkben. A nagy filmforgalmazók is orolnak a hírek, hisz a régi kasszétákra nehéz volt olyan módszert kitalálni, amellyel megakadályozhaták a másolást. Most van egy technika, amellyel reményeik szerint, ha nem is megszüntethetik ezt a gondot, de szükségletlenül tehetik a sok pénz igénylő hálózatos felállítását. A SpectraDisk kifejlesztett egy olyan bevonatot, mely meghatározott idő után megakadályozza a lemez olvasását. A technológia azon alapszik, hogy olyan vegyületeket visznek fel a DVD kúlsőjére, melyek a levegővel érintkezésbe lépve reakcióba kezdenek azzal, és előre meghatározható időn belül elszineződnek, ami megakadályozza az olvasófejt feladata elvégzésében. A Disney már be is jelentette, hogy augusztustól kezd meg a 48 óráig használható filmek forgalmazását. A feliratot ez lesz olvasható: Ez a lemez 48 óra múlva megsemmisül. Reméljük, nem a Mission Impossible sorozatban látottakhoz hasonlóan. Az előbbihez hasonló áttörés következett be a notebookok piacán is. Májusban több mobil számítógépet adtak el, mint asztali PC-t, és ez a tendencia a jövőben folytatódni fog, állítja a NPD Group piackutató cég. Ez természetesen az amerikai valóság, ám elgondolkodtató hír, hisz ez a trend előbb-utóbb Európát is eléri. Ez talán azzal magyarázható, hogy a fogyasztók egyre mobilabb életvitelt folytatnak, és igénylik a könnyen és egyszerűen szállítható számítógépeket. A kutatás eredményéből kiderül, hogy a monitorok piaca is egyre jobban az LCD-kijelzők felé tolódik el, mára már az eladások 52 százalékát teszik ki, míg tavaly ez a részesedés még csak 22 százalék volt. Tényleg ilyen közel a jövő?

ÚJ PROCESSZOR AZ APPLE-NÉL

Itthon igen keveset hallani az Apple Macintosh termékeiről, néha feltűnik egy-egy kép legújabb modelljükről, és ezzel be is van fejezve. Pedig a gépeik legalább olyan jók, ha nem jobbák, mint a mai csúcs Intel és AMD gépek. Most jelentették be hivatalosan is a PowerMac G5-öt, mely a termékcsalád legújabb gyermeke. A gép lelke a 64 bites IBM PowerPC 970 mikroprocesszor, mely 64 kbyte utasítás- és 32 kbyte adatcache-t tartalmaz, másodsztintú gyorsítótára pedig 512 KB. 16 fokozatú futószalaggal és összesen 12 végrehajtó egységgel rendelkezik, továbbá kompatibilis a 32 bites technológiával, így a régebbi alkalmazásokat is gond nélkül kezeli. Három konfiguráció kerül piacra. A csúcsgép két 2 GHz-es processzort tartalmaz, a rendszerbusz 1 GHz, és a kétszatos memóriavezérlővel 8 GB DDR 400-as RAM-ot képes fogadni. A konfigurációhoz tartozik még az ATI Radeon 9600 Pro videokártya és a 160 GB méretű Serial ATA merevlemez. A két kisebb változat egy-egy 1,8 és 1,6 GHz-es GPU-val, valamint NVIDIA GeForce FX 5200-val van szerelve. Rendelkeznek továbbá 1 gigabites hálózati vezérlővel, egy FireWire 800, két darab FireWire 400 és három darab USB 2.0 porttal, valamint támogatják a Bluetooth kapcsolatot és az 54 Mbps adatátviteli sebességet biztosító Airport Extreme vezeték nélküli hálózatot. Az alaplap tartalmaz még nyolc memóriát, és három PCI-X foglalatot. A cég mérnökei által mért eredmények alapján a G5 a jelenlegi leggyorsabb asztali számítógép, leolli a 3 GHz-es Pentium 4-et is. Steve Jobs szerint új forradalom indult meg a számítástechnikában, mégpedig a processzorok 64 bites fejlődése, és a számítógépek már soha nem lesznek olyanok, mint eddig. A jelenlegi operációs rendszer, a Mac OS X Jaguar nem használja ki a gép képességeit, ezért a szeptemberben megjelenő új változatot, a Panther-t a felhasználók ingyenesen kapják meg.

Az augusztustól megvásárolható modellek ára 2999, 2399 és 1999 dollár lesz, és talán ez a válasz arra a kérdésre, hogy miért is esik oly kevés szó a Macról itthon.

ÜZEMANYVACELLA A NEC-TŐL

A NEC Corporation bejelentette, hogy elkészítette első, üzemanyagcellával üzemelő notebookját. A cellában metanol található, és a reakció során hidrogénből és oxigénből víz keletkezik. Az így energiával ellátott kézi számítógép akár 5 órán át képes üzemelni egyetlen feltöltéssel, és a nyersanyag akkor is igen egyszerűen pótolható, csak folyékony metanol kell az akkumulátorba önteni.

A NEC a jelenlegi 5 órás intervallumot a következő egy-két évben 40 órára akarja növelni, így a jelenlegi fém alapú energiahordozóknál több tízszer hosszabb működési időt érnének el.

Ez a technológia természetesen nem csak a számítástechnika területén hozhat majd újat, igen nagy várakozás előzi meg a szórakoztatóelektronikával foglalkozó cégeknél is. A jelenlegi Li-Ion és Ni-Mh akkumulátorokkal nem csak az a baj, hogy a velük elérhető működési idő nem túl hosszú, hanem az is gondot okoz, hogy hamar elhasználódnak, és mérgező vegyületeket tartalmazhatnak. A metanollal meghajtott eszközök messze környezetbarátabbak lesznek, ám ezek komolyabb elterjedése elemzők szerint 2010 előtt nem várható.

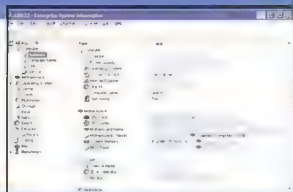
A NEC nincs egyedül a fejlesztéssel, a Toshiba már két hónapja bejelentette hasonló termékét, és a Sony, a Casio, valamint a Hitachi is folytat ilyen irányú kísérleteket. Remélhetően minél hamarabb sikerül nekik is.



ÚJ AIDA

A magyar fejlesztésű AIDA 16 és 32 megint új verziót ért meg. A menü újabb tesztekkel bővült ki, valamint a program felismeri a legújabb eszközöket. Májig ez az egyik legmegbízhatóbb rendszerelemző alkalmazás, ráadásul magyar nyelvű változatot is letölthetünk a fejlesztő oldaláról ingyenesen.

www.aida32.hu



ÚJ VIA HYPERION KINT

A VIA Technologies kiadta legújabb meghajtóprogramját alaplap lapkakészleteihez. A 4.48 verziószámú Hyperion csak a legújabb Windowsokat támogatja hivatalosan, így a gyártó nem ajánlja Microsoft Windows 95/98/98 SE alá.



ÉRINTÉSERZÉKENY KÉPERNYŐN

Az érintésérzékeny képernyők segítségével az egér és a billentyűzet használatát a minimálisra tudjuk redukálni, és ezzel időt spórolhatunk. Az egyetlen bibi, hogy az ilyen modellek igen sokba kerülnek. Most ezen a bajon segít a KeyTec, mely kiadta Magic Touch Add-On Kit nevű rendszerét. Segítségével percek alatt átalakíthatjuk kijelzőnket, és már lehet is az ujjakat használni a képernyőn. Felszerelése igen egyszerű, csak egy üveglapot kell a monitorra felrakni, majd ennek csatlakozóját vagy az USB-, vagy a COM-portba dugni, és telepíteni a megfelelő szoftvereket. Bár nem olyan drága, mint a fent említett típus modelleivel, ezért is elkérnek tőlünk 40-100 ezer forint közötti összeget, s ennyiért már jobb modellt is kapunk, igaz, ebben az esetben marad a jó öreg billentyűzet és egér.



Rendeléshez küldd el SMS-ben a 0690.020-200-as számra a kiválasztott csengőhang kódját!

ALOTENS PREDATOR GAML 17836 QUAKE™ GAML 17854	FIFA FOOTBALL 2003 GAML 17838 namco GAML 17861	NEED-SPEED GAML 17842 SPORTS GAML 17866	TERKEN GAML 17851 SPORTS GAML 17868
--	---	--	--

Küldd el SMS-ben a kiválasztott logó, vagy képzeten kódját a 0690.020-200-as számra és kiküldjük telefonodra. Amennyiben ajándékba szeretnéd küldeni, írd be a kód után egy szöveget kihagyással a címzett telefonszámát.

MEDAL OF HONOR GAMK 3729 THE SIMS GAMK 3733	GHOSTS & GOBLINS GAMK 3728 THE SIMS GAMK 3735	CHAOS LEGIONS GAMK 3727 THE SIMS GAMK 3722	RESIDENT EVIL 3 GAMK 3731 EA GAMES GAMK 3719
--	--	---	---

SAMSUNG V200 ÉS N270

► Hír: Samsung-Magyarország 1044-406-1100

Manapság igen sok mobiltelefon-gyártó cég kezdte a vásárlókö-zöniséget direkt reklámokkal rá-bírní termékeik megvételére. A Samsung cég „zászlóstelefonja” az SGH-V200-as, amely a felső ár-kategóriában található, de a szol-gáltatók által meghirdetett akci-ós telefonok között szerepel. A készülék szolgáltatásainak, ki-alakításának minősége igen jó-nak mutatkozott, de számos hasznos és kevésbé hasznos újítást is felfedeztem. Emellett egy igazi különlegességet is bemuta-tunk az SPH-N270 révén.

SGH-V200. A telefon a már-már klasszikusnak számító, „szétnyithatós” formában materializálódik. Ja, igen, tudat-e rovatunk következik: ezt a kialakítást először a Motorola StarTack telefonnál használták. Könnyűfém betétekből álló és világos-szürkés burkolata nem lenne különösebben feltűnő, de a tervezőknek olyan elegyet sikerült alkotniuk, hogy egyszerűen vonzza a tekintetet. Az így már szinte műretek nevet kiérdemlő külső egy apróbb kijelző is tartja, amely a számunkra érdekes információkat jele-níti meg (óra, működési adatok, hívásadatok stb.). Ugyanitt kapott helyet az úgynevezett „működésjel-ző fény”, amely véleményem szerint nem megfele-lő leírása ennek a többszínű, többfunkciós fényfor-rásnak. Bekapcsolás után körülbelül tíz másodper-cenként erős, fehér felvillanás jelzi a készülék bekapcsolt állapotát (na mármint: erre a feladatra ugyan sokkal kisebb, így kevesebb energiát fo-gyasztó LED is megtehetné volna, de például amikor

életünk párja elfelejtett szólni, hogy felhívna ANYUT, és persze nem oda tette vissza a telefont, ahonnan elvette, ennek okán a kutatásban segítve minket kedves picit telefonunk egyfajta vészvillo-gással jelezte számunkra, hogy Ő nem vészett el, és nem is tehet az egészről!) Hívás esetén a fény-jelzés megváltozik, a színes LED-ek diszkrét feelinget kölcsönöznek a pillanatnak, na de nem ám olyan Hűbele Balázs módon, hanem ritmusa! Ezt a csodálatos eseményt csak azzal tudjuk meg-tőrní, hogy a telefon szétnyitásával a beszélgetést a hívóval megkezdjük. Elérkezettnek érzem a pilla-natot, hogy megosszam veletek az ehhez a funkci-óhoz csatlakozó másik érdekességet: amennyiben bárki azt gondolná, hogy a ritmusa villogással megúsztuk, rendkívüli módon téved. Tehát teté-zük: a hang-, illetve a már említett fényjelzésen ki-vül mivel jelez még egy jobbajta telefon? Igen, igen, az lesz az: rezgéssel, méghozzá a csengő-hang ritmusára. Ahogy egyfajta női csoport szokta volt mondani utolsó mentsvárként, ha valamit szeret-ne apuval megvetetni: olyan cucci. Persze, ez nem megy olyan könnyen, hiszen a funkció csak MMF formátumban lévő hangfájlok esetében él, és ott sem mindig nyel. Másrészt elkerültünk ah-hoz, hogy a szétnyitott telefont tanulmányozzuk behatóbban. Egy komolyabb telefon ma már el-képzelhetetlen egy színes LCD, azaz esetünkben TFD kijelző nélkül.

128*160 pixeles felbontása szemet gyönyörködtető képet ad élénk színekkel, valamint megfelelő képességgel. A ki-jelzőt körkörös hatású fémborítás veszi körül.

A billentyűzet számomra rendkívül strapabírónak tűnt, mindazonáltal tapintásra is azt az érzetet erősítette, hogy nem fog egyhamar tönkremenni. Hogy Nagy Bandó Andrást idézzem: „nem lötyög, nem megy mellé, nem zörög”, egy szóval jó. Még ar-ra is figyeltek, hogy az összcscukódó telefon nem a billentyűzetet csapódik, hanem az al-



MŰSZAKI ADATOK: V200

Frekvenciasáv: Háromsávós GSM900/DCS1800/PCS1900
LCD kijelző: 128*160 Pixel (TFD 64 színű)
Telefonozás memória: 500 a készülékben
SIM fozalattag: 3 V
WAP: 1,2 (openwave)
GPRS: ClassB
Digitális kamera: CCD, CIF (100K)
Beszédkódolás: HR+FR+EFR
Méret: 90,8*47,5*23 mm (normál akkumulátorral)
Tömeg: 96g (normál akkumulátorral)

só két szélén egy-egy apró gumi megfelelően tompítja ennek erejét. Itt említeném meg, hogy a ki-és becsukáshoz akár hangot is társíthatunk. A billentyűzetten helyet kapott néhány kiemelt funkciókat ellátó gomb:

A navigátorgombok között egy kék „I” feliratú gombot találunk, feladata WAP-, illetve GPRS-kapcsolat létesítése. E fölött található egy apró fényképezőgép sziluettyét viselő gomb, amely a digitális kamerát (ez azért egy kicsit erős) aktivizálja. Tehát ha kedvünk szótlan, az akár 180 fokban is elforgatható objektív segítségével készíthetünk felvételeket is; a digitális zoom és a fényérzékenység-szabályzó segítségével próbálhatjuk elérni a legjobb képmínőséget. Aprópó képmínőség: csak statikus képeket érdemes készíteni, hiszen a legkisebb mozgás esetén is pixelháború tör ki a kijelzőn. Az elkészített képeket tárolhatjuk egy fotóalbumra keresztelt könyvtárban, illetve MMS üzenet formájában továbbíthatjuk. A menürendszer áttekinthetőre sikerült, teljes mértékben megpróbálták kinasználni a telefon nyújtotta lehetőségeket. Az animációk látványosak, de amennyiben zavarna minket, állíthatjuk egyszerűbb formába is. Minden manapság fontos hálózati opció megtalálható, emellett a felfedezett negatív és pozitív elemeket emelném csak ki. A mobil oldalán található a hangrész szabályzó, a headset-bemenet, amelyet egy apró gumi véd a környezeti hatások ellen, valamint egy IrDA port. A kapcsolatot telefonunk és egy másik IrDA-kompatibilis eszköz között tudjuk létrehozni, amely lehet egy másik telefon, számítógép stb. Pozitív élményt jelentettek még a szórakozás menüpontban található játékok. Nem vagyok az a fajta ember, aki nagy telefonnyomkodó hírében állna, de a beépített három játék közül kettővel azért nagyon sokat játszottam. Repülős bevetés néven találunk egy mozgás-íróval működő-íróiellenséges játékok (ezt azért jól körbeírtam), melyben még géptípust is választ-hatunk! A második játék a bekerítő fajtából került ki, a címe: Űrháború. A harmadik „játék” egy kicsit érdekes volt; háziállatot kell nevelgetnünk, amelyet egy macska testesít meg, akinek kicsi életét kell teregetnünk. Egészség, éhség, tisztaság, játékoság(?), I.Q.(!). Minden tevékenység animálva van, például a macska könyvet olvas I.Q.-fejlesztés címszó alatt. Onnan látszik, hogy fejlődik, hogy amikor játszik, megkergeti a felhúzóhátos műegert. Ennyi pont elég volt a tamaccusból. Végezetül megemlíteném, hogy a tesztelt telefon mérnöki példány volt, ami azért fontos, mert a később gyártott telefonok már továbbfejlesztett szoft-

verrel készültek, így néhány olyan hibát, amelyet felfedeztem, a fejlesztőmunkák már kijavítottak. (Ezek olyan hibák voltak, amelyeket szinte érthetetlennek tartottam, azt hittem, beállítási hibák, de mint kiderült, sajna nem erről volt szó. Pl.: a sim kártyán tárolt ékezetes névhez tartozó számokat nem írta ki!)

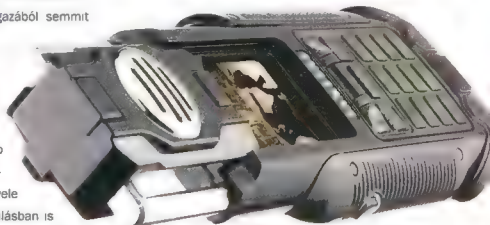
Nekem a telefon nagyon tetszett, sajnáltam, hogy vissza kellett adni.

A készülék mellett a csomagban sok kiegészítőt találunk: adatkábel, mikrofonos fejhallgatót, CD-ROM-ot, tartalék akkumulátort és akkumulátortöltőt. A telefont a szolgáltatók előfizetésével 89000 Ft-tól 99000 Ft-ig kínálják.

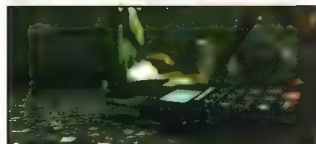
SPH-N270. Első hallása a telefon típuszáma igazából semmit

nem mondott, de amikor Hunor nagyul hozzátette, hogy „...tudod, az a Mátrixos telefon...”, akkor azért már érdeklődve fordultam a téma felé. A film első részében komoly szerep jutott a mobiltelefonoknak, hiszen Neo egy Nokia 8110i telefont tart a kezében, amikor Morpheus először lép vele verbálisan kapcsolatba, és Cypher árulásban is komoly szerep jut a készüléknek. Ebből az okból ki-folyólag a telefon roppant népszerű lett a film rajongói között. A Samsung valószínűleg emiatt megvette a licen-cet, hogy a második részben feltűnő telót ők for-

galmazhassák. (Be kell valanom, nekem a telefon fel sem tűnt a filmben). Tehát ebben a megvilágításban már nem beveznek egy telefont a filmben, hanem tervezetnek egyet hozzá. Amikor először a kezembe fogtam, hát inkább tűnt silány utánzatnak, amelyet kőbá-nyán „occsóért adom” kiáltózással próbálnak rászóni a gyávan emberekre. Egészen addig tart ez az érzés, amíg be nem kapcsolja az ember, hiszen már bejelent-kezők megmutatja, hogy a gyengébb minőségű műanyagnak tűnő burkolat még nem minden. A beje-lentkezésnél a filmben az operátor (ebben az esetben mi) által látott kódolatlan Mátrixot látjuk futni a jól is-mert scanning felirat társaságában. A menübe érve minden egyes opcióit egy-egy filmrészlet kíséri, melyek három filmből választottak ki: Reloaded, Animatrix, Camera. Mindhárom téma a Mátrix világ kőré épülő történetekből merít. A képernyővédők között végtele-nített filmrészleteket találhatunk. Nekem igazán az tetszett, amikor Smith ügynökök (Hugo Weaving) sza-ladnak ki egy ajtón, és ebben az esetben tényleg „na-gyon” sokan vannak. A hangbeállítások között is csak filmhez kapcsolódó hangokat hallunk. A csörgések



mellett Cypher két „örökzöld” mondása is helyet ka-pott a hangminták között. Talán az első részben sze-replő telefon népszerűségét a gombnyomásra lenyíló billentyűzetvédőnek köszönhetette, ezért a Samsung emlékei is terveztek egy hasonlóan gombnyomásra működő, de ebben az esetben a kijelzőt védő szerke-zetet, amelynek kinyitását a telefon hanggal is je-lezheti. A jelenleg még csak Amerikában elérhető te-lefonról a Samsung azt ígéri, hogy hamarosan Európá-ban is bemutat egy átdolgozott modellt. Mátrix-fanat-ikusok számára bizonyosan kihagyhatatlan! ■ Ballozó



TESZT: GEFORCE FX 5900

Alapvető jellemzők: 128MB GDDR2 memóriával, 128MB GDDR2 memóriával, 128MB GDDR2 memóriával

Lassan tíz hónap eltelt az ATI Radeon 9700 Pro megjelenése óta, ezalatt a konkurencia egyetlen életképes ellenfelet sem volt képes készíteni, amely felvehette volna vele a versenyt. Most végre előjöttek valamivel.

Az NVIDIA válaszlépése fél év után a GeForce FX 5800 és 5800 Ultra volt, ennek leszereléséről májusban már olvashattatok hasábjainkon. Alapvetően három baj volt az NV30 grafikus magra épülő családdal: a magas hőtermelésből adódó nagyon hangos hűtés, az optimalizálatlan, kiforratlan meghajtóprogramok és a valós körülmények közötti igen alacsony teljesítmény. Ez a három tényező éppen elég volt ahhoz, hogy – bár a három neve nagyon nagy mennyiségben eladta ezeket is – a gyártó hírnevét igen komoly csorba essen. Volt tehát min javítani, lássuk, sikerült-e!

A GeForce FX 5900-as család lelke, az NV35 „csak” 130 millió tranzistorból épül fel, ami mindössze ötmillióval több, mint amennyit elődje tartalmazott, a jelentős bővítések miatt azonban meghozta gyümölcsét. Az egyik legfontosabb újítás az, hogy az új tokozásnak köszönhetően az NVIDIA is képes volt 256 bites memóriavezérlőt készíteni, így azonos órajelel ketszer akkora sávszélességet értek el, mint a GeForce FX 5800-as sorozat esetén. Ezt a gyártó rögtön ki is használta, és a GeForce FX 5800-as kártyák előállítását költségének jelentős részét adó méregdrága GDDR-II SDRAM helyett visszatért a hagyományos DDR-I-hez. Igaz, ebből minden eddiginél gyorsabb, 850 MHz-es változatot választott, így a memória elméleti maximális sávszélessége 27,2 GB/s, ami közel 20 százalékkal több a Radeon 9800 Pro 21,8 GB/s-ánál, a GeForce FX 5800 Ultra 16 GB/s-át

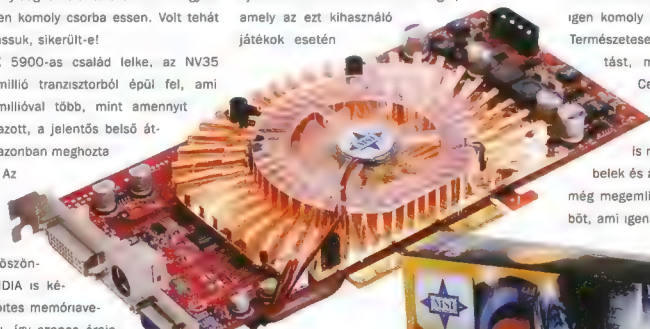
pedig 41 százalékkal szárnyalja túl. A DDR-I-re történő visszalépés mindenképpen ésszerű döntés, ugyanis az NVIDIA hiába kötött komoly szerződést a Samsunggal, a GDDR-II memóriák gyártása így is, úgy is nagyon drága, ráadásul az optimalizálatlanság miatt e típusok hőtermelése is óriási.

Fontos még továbbá, hogy az egyik leglényegesebb területet jelentő élsimítás és anizotropikus szűrés kivételzése is sokat javult mind a minőséget, mind a teljesítményt nézve. A teljesítmény növekedéséért elsősorban a megújult Intellisample, az Intellisample HCT (High Compression Technology) a felelős, amely a tervezők szerint 50 százalékkal jobb tömörítésre képes. Ez persze nem azt jelenti, hogy a 4:1-es arányt túl tudná lépni, hanem azt, hogy ezt az értéket sokkal gyakrabban éri el, vagy közelíti meg. A 2.0-s CineFX motor legfontosabb újítása az UltraShadow technológia, amely az ezt kihasználó játékok esetén

jelentős teljesítménynövekedést eredményez, ez az újabb FPS játékok megjelenésével egyre fontosabbá válik. A GeForce FX 5800-as cikünkben kénytelenek voltunk külön kiemelni, hogy az ATI kártyák élsimítása és anizotropikus szűrése annyival hatékonyabb, hogy nem

szabad azonos beállítások mellett összehasonlítani a két kártyát, hiszen az ATI azonos sebességszökkenés mellett lényegesen szebb képet ad. Mára ez megváltozott, az új Detonatoroknak köszönhetően az NVIDIA megoldása legalább olyan jól dolgozik, mint a Radeonok. A teljesítménnyről majd a tesztek során szó esik, ezt most ugorjuk át, nézzük inkább első tesztalanyunkat.

Az MSI GeForce FX TD128 már első ránézésre kiemelkedik az összes eddig látott videokártya közül. A bórondókhöz hasonlóan füllel ellátott doboz mérete egészen elképesztő: 454 x 310 x 80 mm, így szabadízsnak sem utolsók. Bár a csomagolás belülről jórést levegőt rejt, szerencsére azért az extrában sem szenvedünk hiányt. Az MSI-től mostanában lassan már megszokott Morrowind és Duke Nukem: Manhattan Project mellett megtalálhatjuk a Ghost Recon teljes változatát is, ezek így már igen komoly értékét képviselnek önmagukban is. Természetesen egyszerűbb játékokból álló válogatást, meghajtóprogram-CD-t, MSI Media Center Deluxe II-t, InterVideo WinDVD-t és a VirtualDrive valamint a RestoreIT program teljes változatát is megkapjuk. A szokásos átalakítók, kábelek és a használati utasítás mellett érdemes még megemlíteni az „MSI FX Series” jegyzetműbőrt, ami igencsak szokatlan, de annál érdekesebb ajándék a videokártya mellett.



Tehát már a csomagolás is abszolút átlagon felüli, maga a kártya pedig csak tovább javítja az eddigi is pozitív benyomást. Arra már az elején is utaltunk, hogy az elviselhetetlenül hangos „porszívó”, az FX Flow hűtőrendszer a GeForce FX 5900-at szerencsére elkerülte, de hogy az MSI mennyire csendes és jó hűtőt tud készíteni, még nem említettük. Külön érdekesség, hogy nemcsak a magon, hanem az ellentétes oldalon – a kártya hátán – is találhatunk egy aktív légnyűtőt. Ez mindenképpen ötletes megoldás, hiszen aki már találkozott komolyabb grafikus kártyával az elmúlt évek során, biztosan tapasztalta, hogy nincs az a gyári hűtő, amelyik a magot le tudja úgy hűteni, hogy a kártya ne legyen forró. A termék dobozán büszke felirat hirdeti, hogy a kártya hangkibocsátása legfeljebb 28 dB, ez teljesen igaz, sőt, valószínűleg igencsak alulról közelíti ezt az értéket is, még a vízihűtőes gépekben sem lehet hallani a hűtők zaját. Az MSI kártyája tehát mint látható az összes konkurens gyártó számára, minden tekintetben tökéletes megoldásnak mondható. Tesztünkben az MSI GeForce FX TD128 szerencsére nem egyedül szereplő, mert a Leadtek megoldását is kipróbálhattuk.

A Leadtek WinFast A350 TDH már hagyományosan csomagolásban érkezett. A doboz kívül is rendkívül hasonlít a májusi tesztünkben szereplő GeForce FX 5800-ra, a Leadtek WinFast A300-ra, belülről pedig szinte teljesen megegyezik vele. A kábelek és az egyen-leírás mellett három Ulead programot találunk: DVD MovieFactory 2 SE, Cool3D és VideoStudio 7 SE DVD, játékokból a Big Mutha Truckers és a GunMetal áll rendelkezésünkre. Tehát nem maradunk teljesen extrák nélkül, de azért ezek inkább hasonlítanak a szokásos olcsó, általában videokártyákhoz járó dolgokhoz. A Ulead szoftverek egyébként a kártyán található video ki- és bemenet teljes körű kihasználását segítik. A csomag tehát erős közepet kaphat, a kártya viszont közel sem teljesít ilyen „jól”. A Leadtek WinFast A350 TDH ugyanis kívülről teljesen megegyezik elődjével, az A300-zal, ezért magán hordozza annak szinte minden hátrányát. Ugyanaz a tekintélyparancsoló fém hűtőrendszer borítja az egész kártyát, ami még nem is lenne baj, de a hűtőventilátorok is maradtak a régiak. Szerencsére az NV35 és a DDR-I alacsonyabb hőtermelése miatt ezek a hűtők nem kapcsolnak porszívó-módba, így a kártya hangára különösebb panaszunk nem lehet. Ez azonban nem mondható el a minőségére. Az A300

esetén már szóba került, hogy a hűtőventilátor rögzítése milyen jó, körülbelül 10 perc használat után leesik, visszarakni pedig a garancia elvesztése nélkül nem lehet. Mára ez

a nehézség félig megoldódott: a ventilátor már nem esik le, csak időnként igen érdekes recsegés jön belőle, valószínűleg beleakad saját magába. Igen szomorú, hogy a Leadtek mérnökei nem tanultak az előző megoldás hibáiból, és inkább a „ha már egyszer kifejeztettük, adjunk el belőle, amennyit csak lehet” elvet követik, ami nem tesz jót a cég hírnevének.

A cikk elején már említettük, hogy az NVIDIA Detonator meghajtók is jelentős ráncfelvarrások estek át az elmúlt időszakban. Ez tényleg így is van, de azért még mindig hagynak maguk mögött kívánni valót, sok játékban tapasztaltunk például textúráhibákat, amelyek ATI kártyákon nem fordultak elő. Érdemes még megemlíteni, hogy a legújabb hivatalos NVIDIA meghajtóprogrammal, a 44.03-as Detonatorral több játék egyáltalán nem volt hajlandó elindulni, míg a korábbi, 43-as sorozat gond nélkül megbirkózott velük. Komoly dicséretet érdemel viszont az a szolgáltatás, amely akkor figyelmeztet minket, ha esetleg üzem közben a külső tápkábel véletlenül kicsúszik a kártyából, és így az csak az AGP foglalaton keresztül kaphat energiát. Sajnos tesztelés közben velünk elő is fordult egy ilyen kis baleset, de az éppen futó alkalmazás azonnal megszakadt, és értesítést kaptunk arról, hogy kártyánk nem kap elég energiát, ezért a meghajtó az alaplap megóvása érdekében a kártya árajárat automatikusan csökkentette.

Most pedig lássuk, sikerült-e az NVIDIA-nak megszereznie a leggyorsabb grafikus lapka gyártója címet. Ehhez azért annyit feltétlenül hozzá kell tennünk, hogy egyelőre csak a GeForce FX 5900-ak kaphatók, az elméleti elsőséget vívott harcban az



50 MHz-cel magasabb magórajelen futó GeForce FX 5900 Ultrára is gondolnunk kell. A gyakorlatban azonban a GeForce FX 5900 valószínűleg sokkal életképebb, hiszen nincs jelentős sebességkülönbség a két megoldás között, az eddigiekből kitudulva ugyanez a fogyasztói áról már nem lesz elmondható.

R TESZT. Tesztünkben a szokásos alkalmazásokat használtuk: a Futuremark 3DMark 2001SE és a 3DMark03 képviselte a szintetikus tesztprogramokat, a valós életet pedig az Unreal Tournament 2003 legújabb változata próbálta minél hűbben tükrözni. Már a 3DMark 2001SE eredményei is igen szokatlanok: alapbeállítások mellett a GeForce FX 5900 a végső pontszámot tekintve a Radeon 9700 Pro szintjén van, de az egyes részeredmények jobban elemezve látszik, hogy a közdelem egyáltalán nem egykülő, egyes tesztekben akár 5-10 százalékos különbség is van a két kártya között, amelyek átlagolva kiegyenlítik egymást. A Radeon 9800 Pro – ahogy azt a múlt számunkban láthattuk – egyáltalán nem jelent komoly előrelépést a 9700-as sorozathoz képest, de a javulás most éppen elég ahhoz, hogy a GeForce FX 5900-at egyértelműen maga mögé utasítsa. A fűrészfogakat eltüntető élsimítás és a homályos textúrákat kielestő anizotropikus szűrő bekapcsolása után végre megtudhatjuk, hogy az NV35 mit is tud az NV30-cal szemben: a GeForce FX 5900 végre itt is fel tudja venni a versenyt a Radeon 9700 Proval, a verseny ismét szoros, az átlagot nézve az NVIDIA megoldása egy hajszálnyival jobb az ATI-énál, a Radeon 9800 Pro pedig ismét tartja előnyét. A 3DMark03 viszont meglepő eredményt mutat: a Radeon 9700 Pro igen jelentős, 13,5 százalékos előnyt tudhat magának jelenlegi tesztalanyunkkal szemben, aminek oka meglehetősen furcsa. A Radeon 9700 Pro előnye négy játéktesztből három esetén viszonylag kicsi, mindössze néhány százalékos, a DirectX 8 és 9 utasításokat egyaránt alkalmazó Mother Nature-ben viszont sem az MSI

3DMARK 2001SE BUILD 300 DEFAULT OXAA OXAF

	R9700 Pro	R9800 Pro	GF FX 5900
3DMark Score	15339	16086	15342
Game 1 - Car Chase - Low Detail	192.1	203.8	213.5
Game 1 - Car Chase - High Detail	73.7	73	69.8
Game 2 - Dragothic - Low Detail	309.3	325.2	290.4
Game 2 - Dragothic - High Detail	157.6	166.7	153.8
Game 3 - Lobby - Low Detail	190.3	191.5	182.6
Game 3 - Lobby - High Detail	83.7	83.7	81.4
Game 4 - Nature	106.2	120.6	118.9
Fill Rate (Single-Texturing)	1768.8	2000	1509.9
Fill Rate (Multi-Texturing)	2561.9	2979.6	2929.3
High Polygon Count (1 Light)	65.8	73.1	83.6
High Polygon Count (8 Lights)	16.2	18.8	24.9
Environment Bump Mapping	205.1	219.7	218.4
DOT3 Bump Mapping	211.4	238	237.8
Vertex Shader	205.9	229	152.5
Pixel Shader	305.6	318.8	283.8
Advanced Pixel Shader	209.4	237.9	121.4
Point Sprites	39.2	43.4	33.7

3DMARK 2001SE BUILD 300 DEFAULT OXAA OXAF

	R9700 Pro	R9800 Pro	GF FX 5900
3DMark Score	11464	12446	11581
Game 1 - Car Chase - Low Detail	142.5	160.6	162.2
Game 1 - Car Chase - High Detail	72.1	72.3	62.7
Game 2 - Dragothic - Low Detail	193.9	219.5	195.3
Game 2 - Dragothic - High Detail	109.3	123.1	115.7
Game 3 - Lobby - Low Detail	168.9	177.9	159.5
Game 3 - Lobby - High Detail	82.2	83.6	75.5
Game 4 - Nature	57	64.3	66.7
Fill Rate (Single-Texturing)	1460.1	1598.1	1038.6
Fill Rate (Multi-Texturing)	2521.6	2934.3	2627.3
High Polygon Count (1 Light)	58.1	64.5	74.1
High Polygon Count (8 Lights)	15.7	18.2	23.9
Environment Bump Mapping	157.4	170.5	175.2
DOT3 Bump Mapping	109.2	122.3	132.7
Vertex Shader	108.4	122	116.8
Pixel Shader	124.1	139.1	123
Advanced Pixel Shader	97.1	109.5	67.4
Point Sprites	10	11.3	22.9

GeForce FX TD128 sem a Leadtek WinFast A350 TDH nem tud labdába rúgni az ATI megoldásai mellett, utóbbiak kétszer annyi képkockát képesek megjeleníteni másodpercenként. Ez pedig igencsak meglepő, úgyhogy elkezdünk tovább elemezgetni a kapott eredményeket. Ha jobban megnézzük az előbb kitárgyalt 3DMark 2001SE értékeket, észrevehetünk valamit, amin általában csak átsiklunk. Míg a síma, DirectX 8-as Pixel Shader tesztben az NV35 egész jól tartja magát, a DirectX 8.1-es Advanced Pixel Shader esetében az ATI megoldása már közel kétszer annyit ér el. A 3DMark03 DirectX 9-es Pixel Shader 2.0 tesztje még jobban rávilágít a gondokra: míg a Radeon 9700 Pro 42,96 képkockát jelenít meg másodpercenként, a GeForce FX 5900 csak 18,39-et! Természetesen egy-két szintetikus tesztprogram eredményére nem szabad komoly következtetéseket alapozni, de jobb

hiján mégis kénytelenek vagyunk azt feltételezni, hogy az NVIDIA NV35 nem szereti igazán a DirectX 9-et. Ez persze a gyakorlatban nem feltétlenül jelent komoly gondot, hiszen a DirectX 9-es játékok még jó ideig nem lépik el a boltok polcát, mégis olyan információ, amelyik rossz szímben tündetheti fel az NVIDIA új lapkáját. Elképzelhető, hogy csak a Detonator meghajtók hibájáról van szó, ez ügyben igyeksznék felvenni a kapcsolatot az illetékesekkel.

A látványjavítók bekapcsolása után a két fő rivális kártya közötti különbség mindössze 5 százalékra csökken, a DirectX 7-es Wings of Fury továbbra is az ATI uralta. A DirectX 8-as Battle of Proxycon és Troll's Lair nagyon jelentős, 25 százalékos különbséggel a GeForce FX 5900 Ultra kezébe került, a DirectX 9-es utasításokat is alkalmazó

Mother Nature viszont továbbra is közel 100 százalékos előnnyel a Radeon 9700 és 9800 Pro irányítása alatt maradt. Ez az egész lassúság azért is furcsa, mert az NV35 egyik – eddig még nem említett – újítása az NV30-cal szemben, hogy több mint kétszer annyi lebegőpontos utasítást képes adott idő alatt feldolgozni, ez pedig jelentős gyorsuláshoz kellene, hogy vezessen, de amint látjuk, nem teszi.

Elérkezünk talán a cikk legfontosabb részéhez, a játékok alatti teljesítményt megmutató Unreal Tournament 2003 teszthez. Ehhez – szokásunkhoz híven – a [Hard]OCP tesztkörnyezetét valamint az elérhető legújabb UT2003 javítást (2225) használtuk, így hét különböző felépítésű pálya segít a végítélet meghozatalában. Ez esetünkben nem olyan egyszerű, ugyanis az eredmények szinte gyökeresen ellentmondanak a 3DMarkban tapasztal-

3DMARK03 300 DEFAULT OXAA OXAF

	R9700 Pro	R9800 Pro	GF FX 5900
3DMark Score	4951.00	5543.00	4283.00
GT1 - Wings of Fury	167.69	176.95	151.50
GT2 - Battle of Proxycon	33.04	37.55	33.45
GT3 - Troll's Lair	29.78	33.62	27.40
GT4 - Mother Nature	28.51	33.08	16.84
CPU Score	618.00	618.00	581.00
CPU Test 1	68.25	67.98	61.33
CPU Test 2	11.10	11.13	10.88
Fill Rate (Single-Texturing)	1495.84	1690.81	1351.35
Fill Rate (Multi-Texturing)	2294.89	2612.28	2829.71
Vertex Shader	15.52	18.18	9.65
Pixel Shader 2.0	42.96	48.56	18.39
Ragdoll	21.41	24.33	16.85

3DMARK03 300 DEFAULT OXAA OXAF

	R9700 Pro	R9800 Pro	GF FX 5900
3DMark Score	2680.00	3014.00	2549.00
GT1 - Wings of Fury	108.86	119.85	91.68
GT2 - Battle of Proxycon	12.75	14.30	17.96
GT3 - Troll's Lair	12.35	13.91	16.43
GT4 - Mother Nature	21.56	24.71	11.45
CPU Score	618.00	619.00	566.00
CPU Test 1	68.18	68.30	58.42
CPU Test 2	11.11	11.10	10.84
Fill Rate (Single-Texturing)	1253.01	1373.23	1323.06
Fill Rate (Multi-Texturing)	2222.44	2528.65	2496.20
Vertex Shader	15.26	17.75	9.49
Pixel Shader 2.0	27.10	30.45	16.08
Ragdoll	7.51	8.19	10.86

UNREAL TOURNAMENT 2003 DXAA DXAF

	DM	DOM	DM	DM	CTF	CTF	DM
	Antalus	Suntemple	Phobos2	Inferno	Face3	Citadel	Asbestos
R9700 Pro	163.31	173.57	156.59	137.87	172.34	131.41	208.94
R9800 Pro	174.77	184.67	164.05	154.78	175.66	131.18	218.16
GF FX 5900	176.59	185.96	172.46	163.57	167.00	130.75	212.83

UNREAL TOURNAMENT 2003 4XAA 4XAF

	DM	DOM	DM	DM	CTF	CTF	DM
	Antalus	Suntemple	Phobos2	Inferno	Face3	Citadel	Asbestos
R9700 Pro	112.65	128.33	124.82	112.07	145.30	109.96	158.48
R9800 Pro	127.25	142.15	135.97	118.48	153.98	118.70	178.35
GF FX 5900	104.38	95.25	121.55	87.44	99.24	113.24	120.10

taknak. Alapbeállítások mellett a GeForce FX 5900-ak érdemben egyszer sem kaptak ki a konkurens Radeonoktól, sőt, bizonyos pályákon igen komoly előnyre tettek szert velük szemben. A DM-Antalus, DOM-Suntemple, DM-Phobos2, DM-Inferno, CTF-Face3, CTF-Citadel és DM-Asbestos pályákon a különbség rendre 7,5, 6,7, 10, 16, -3, 0 és 2 százalékos, vagyis a szórás elég magas, de a teljesítmény végig nagyon jó.

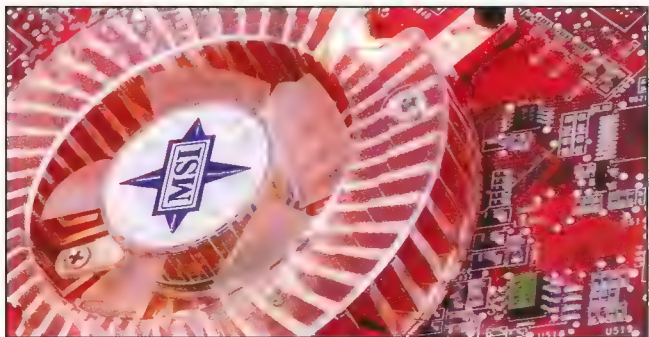
A tesztelés e pontjáig végig azt éreztük, hogy az NVIDIA végre tényleg letett valamit az asztalra, nemcsak a marketingeseik hangja nagy. Az NV35 abszolút pozitív csalódás volt az NV30 után. Nem véletlenül van azonban ott a mondat elején, hogy „a tesztelés e pontjáig”. A látványjavítók bekapcsolása után ugyanis ugyanazt kellett tapasztalnunk, amit három hónappal ezelőtt a sokat szidott GeForce FX 5800 Ultra esetén. Hiába a 256 bites memóriavezérlő, hiába a sok optimalizáció, az NV35 mégis „megfektűdt”. Ha nem is annyira jelentősen, mint elődje, de még így is igen komoly mértékben lemaradt az ATI megoldásaival szemben. Az eredmények most rendre: 7,4, 26, 3, 22, 31(!), -3 és 24 százalékos, csak ezúttal a Radeon

9700 Pro javára. Sajnos ez több mint siralmas, 31 százalékos különbség a két kártya között úgy, hogy a lassabb modell közel egy évvel később került piacra, egyszerűen elfogadhatatlan. Hátra vannak még a tuningeredmények: ebben sajnos mindkét kártya igen gyengén szerepelt. Bár egyik sem melegegett jelentősen, már 10 százalékos órajelemelést sem viseltek el, így ez sem javít túlságosan a helyzeten. Sajnos a GeForce FX 5900-ak jelentősen drágábbak a Radeon 9700 Próknál, ennek oka, hogy eddig sosem látott sebességű, 850 MHz-es memória található az olcsóbb, nem Ultra változatban is, a mag pedig szinte teljesen alkalmatlan a túlhatásra, vagyis a GeForce FX 5600-hoz hasonlóan a gyártás körüli lehetnek gondok.

Az NVIDIA tehát tényleg mindent megpróbált, hogy visszaszeresse a leggyorsabb és legjobb asztali videokártya gyártója címet, de ez csak részben sikerült. A „legjobb” felé nagyon sokat haladtak, az FX Flow és hozzá hasonló hűtőrendszerek végleg feledésbe merülhetnek, így végre tényleg használható termékkel van dolgunk, ahol már legalább érdemes a teljesítményt elemezgetni, nem kell alapból

elvetni azt. A kártyák sebessége vegyes eredményt mutat, de sajnos sokkal több esetben maradtak alul a konkurenciával szemben, mint ahányszor felülmúlják azt. Nem ismételjük magunkat, érdemes elolvasni a GeForce FX 5800 Ultráról szóló cikkünket május számunkban, mivel a teljesítmény területén - sajnos - sok hasonlóság fedezhető fel a két modell között. Természetesen azt sem szabad elfelejteni, hogy a GeForce FX 5900 órajele 25 százalékal alacsonyabb, mint elődje, de ez már kicsit a „kit érdekel, miért”, a lényeg, hogy nem elég jó” eset.

A GeForce FX 5900 sokkal jobbra sikerült, mint a pár hónappal ezelőtt megjelent előd, de érzésünk szerint nem lett elég jó ahhoz, hogy mindenkit meggyőzzön elsőségéről, de még ahhoz sem, hogy az elmúlt tíz hónap fejlesztéseit bemutassa. Az NVIDIA hányattatásai valószínűleg nem értek véget, a 0,13 mikronos gyártás továbbra sem alakul úgy, ahogy azt szeretnék, a GeForce FX 5600-as sorozat selejtaránya túl magas, és ez valószínűleg az 5900-asok esetén sem lesz eleinte másként. Intő példa lehet, hogy legújabb információink szerint nemcsak a hamarosan megjelenő, mindössze pár százalékos gyorsulást jelentő ATI R360 mag készül még mindig 0,15 mikronon, hanem az év végén érkező, a Radeon 9800 Pro teljesítményének dupláját ígérő R420 is ugyanezzel az eljárással készül. Egyre jobban megmutatja magát, hogy miyen jól tette az ATI tavaly, hogy maradt a régebbi technológiáknál, hiszen még egy évvel később sem jött el igazán az új gyártás ideje. Szerencsére attól nem kell tartanunk, hogy ha az NVIDIA így folytatja, akkor a piac rövid úton egygólusúvá válik, a név ugyanis a teljesen életképtelen GeForce FX 5800-as sorozatból is igen sokat eladott, az annál sokkal jobb 5900-as kártyák komoly sikert arathatnak a rajongók körében. Érdemes arra is gondolni, hogy a következő csata érdemben csak jövőre kezdődik a két rivális gyártó között, úgyhogy addig is mindenkielen örömteli hír, hogy a verseny szorosabbá vált. ■ YVORL@HARDWAREOC.HU



ÉRTÉKELÉS [Progress bar]

PRO: VIDEO KÉPES, RENDELT.

6 LEADTEK WINFAST R350 TDH

ÉRTÉKELÉS [Progress bar]

PRO: KIVÁLÓ MINŐSÉG, HALK HŐTŐ, RENDELTÉSI ÁRA

9 MSI GEFORCE FX TD128

17" TFT LCD MONITOROK

Az utóbbi években nagyot fordult a világ a számítógép-monitorok piacán. Manapság már (bruttó) 125 ezer forint környékén teljesen elfogadható minőségű, 17 colos TFT kijelzők között válogathatunk. Igen, válogathatunk! Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy az ebben az árkategóriában található monitorok még nem az ismertebb gyártók nevelt viselők, de ha egy kicsit hozzáteszünk ehhez a pénzhez (20-30 ezer Ft-ot), akkor már valóban márkás darabokhoz is hozzájuthatunk.

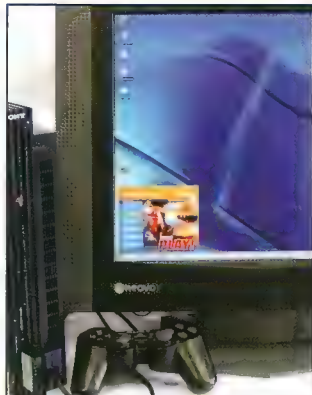
Most persze bárki felteheti a kérdést, hogy miért költünk annyit monitorra, amennyiért egy teljes konfigot össze lehet állítani. Róadásul a TFT-k ár-ese mellett a hagyományos CRT-vel operáló monitorok is döbbenetes árzuhanást produkáltak. Nos, a válasz nem egyértelmű. Ha a saját példát veszem alapul, akkor elmondhatom, hogy a jelenlegi monitoromat már közel 7 éve használom (Philips 17"). Akkoriban a megvásárlása igen nagy érvágást jelentett (112500 Ft bruttó, ráadásul ez iszonyatosan kedvezményes ár volt), de nem bántam meg. Ha a jelenlegi TFT-árakat nézzük – és az időközben megváltozott forintértéket is beleszámoljuk –, akkor már nem tűnik annyira kifizethetetlen tehemen egy ilyen készülék. És az ember ugye nem 2 hónapra vesz magának monitorra, hanem több évre. A hamarosan bekövetkező monitorcserémnél valószínűleg nagyon sokat fogok vacillálni, hogy 19"-os hagyományos vagy 17"-os TFT-t vegyek-e?

A TFT vásárlást még akkor is érdemes alaposan átgondolni, ha a megfelelő mennyiségű pénzmagndoln további nélkül a rendelkezésünkre áll (kivéve persze, ha a gúzdás a fő cél). Adott tehát a Felhasználó (mi), aki a kezében egy köteg pénz szorongatva egy számítástechnikai szaküzletben a kiállított monitorok előtt téblábol. Az eladó persze a legdrágább terméket fogja javasolni, de mi inkább próbáljuk meg számba venni a valós igényeinket. Az első és legfontosabb kérdés: milyen programokat akarunk – szoktunk – futtatni a gépünkön? Csak netezésre és szövegszerkesztésre használjuk, vagy játszunk is rajta? Esetleg grafikai vagy kiadványszerkesztő alkalmazásokat is használunk? Ez ugyanis nagyon nem mindegy. Mert bár a TFT-k legújabb generációjának szinte már elhanyagolha-

tó az utánhúzása (12+4 msec), de van, akit még ez a minimális „lustaság” is zavart. Ez főként a gyors mozgások esetében látható, tehát az akció-játékok (FPS, TPS) kedvelői alaposan nézzék meg a kiválasztott darabot. A TFT-k színkezelése – bár itt is nagyon nagy a fejlődés – sem tökéletes. Még a legpózebb TFT monitort is „le lehet buktatni” egy-egy kényesebb színátmenettel, így a grafikai munkához történő felhasználást is csak alapos előzetes vizsgálat után ajánlom.

A szerkesztőségünkben járt 6 monitor korántsem öleli fel a hazai piac teljes palettáját, igazából többet szeretünk volna tesztelni, de az idő rövidsége (és a lapleadás előtt 1 héttel kelet ötlet) miatt csak ennyit sikerült összeharcolnunk. Egy dolgot viszont megígérhetünk: a jövőben jobban oda fogunk figyelni az újabb TFT modellek megjelenésére, és ha ezek közül egy-egy darabot közelebből is megvizslathatunk, akkor az ott szerzett tapasztalatainkat meg fogjuk osztani veletek. A teszt igazából nem nevezhető igazi tesztnek, hiszen nem tudományos alapon vizsgáltuk a készülékeket, hanem csak az átlagos felhasználók igényei alapján próbáltuk meg okosabbak lenni. Lássuk hát a kínálatot.

AG NEOVO F-317. A tajvani gyártó hazai disztribútora körülbelül fél évvel ezelőtt kezdte meg az AG Neovo monitorok forgalmazását. A cég termékpalettáján sokféle TFT monitort találunk, az egyszerű otthoni felhasználóknak szánt 15"-os kivittelt egészen a 19"-os profi készülékig. A tesztre kapott példány nem új darab, viszont kimagasló szolgáltatásai mellett egészen megfizethető árral büszkélkedhet. A monitor széles, fekete kávéja tiszteletet parancsoló méretű. Az anyaga jó minőségű, az illesztési szépek. A kezelőgombok kinézete jó il-



leszkedik a designhoz. Az OSD menü kinézete átlagos, a kezelését viszont egy kicsit szokni kell. A beépített hangszórók kimondottan jól szólnak, további lehetőségként effektkeket is (pl. SRS Wow) be-

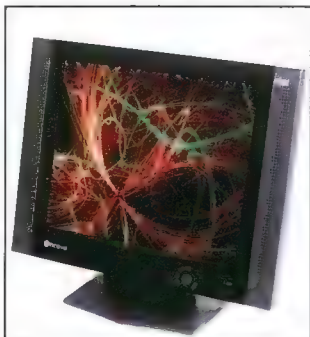
A MODERN TFT-K ELŐNYEI ÉS HÁTRÁNYAI

Előnyök

- valóban teljesen sík képfelület
- a megjelölt méret egyenlő a látható mérettel
- nagyon kis helyigény
- kevésbé fásaszta a szemet
- alacsonyabb káros sugárzás (?)
- a fizikai felbontásban használva borotválás kép
- geometriai pontosság (a kép széle) nem görbék stb.)
- konvergencia pontosság (a CRT-k egyik legnagyobb hibája, amikor a három színhez tartozó elektronágyú sugara: a képernyő egyes részén, jellemzően a sarkokban „szétcsúsznak”)
- nagyon jó kontrasztarány
- szép fekete „szín”
- alacsonyabb teljesítményfelvétel

Hátrányok

- nem olcsó mulatság
- a színhelyesség nem 100%-os
- a színátmenetek megjelenítése nem 100%-os
- „lusa” megjelenítés, utánhúzás
- pixelhibák (egyes gyártók 3 hiba felett cserélnék csak)
- a fizikai felbontásnál alacsonyabb módon használva homályosabb kép
- a kép oldalról, éles szögől nézve nem 100%-os



vetetünk. A hangerőt menüből állíthatjuk, fülhallgató-kimenet viszont nincs. A csatlakozók egy műanyag fedél eltávolítása után illeszthetők a helyükre. Bemenetből többfajta is akad: az RGB VGA mellett kompozit video, S-video és komponens video jellel is megtáplálhatjuk a monitort. Ezek megjelenítését ráadásul PIP (kép a képen) megoldással keverhetjük is. A kijelző szép, kontrasztos képet ad, a háttérvilágítás is egészen homogén. A látószöge talán az összes itt tesztelt monitornál nagyobb, a képe egészen éles szögben is látható. A beépített TFT panel natív (fizikai) felbontása 1280x1024 pixel. Igazán éles képet persze csak ebben a felbontásban ad, a kép minősége ez alatt sem rossz, leginkább átlagosnak nevezhető. A színátmenetek megjelenítésével viszont akadtak gondok: sajnos a monitor nem bírkozik meg a finomabb színkülönbségekkel, és foltos képet ad. Mondjuk, ez egy ilyen egyértelműen multimédiás célokra szánt darab esetében talán nem is róható fel hibaként. Játékra is egészen használható, az utánhúzása nagyon minimális volt. Bár a dobozban nem mellékeltek, de a monitorhoz tartókar és faltartó-konzol is kapható. Külső tápegysége hosszabb használat esetén kicsit melegedett.

IIVAMA PROLITE E4305-B. Az iyama monitorai mindig is a magasabb minőségű kategóriába tartoztak. A legelső találkozásom az iyama márkával úgy kb. 5-6 évvel ezelőttre datálható: annak a Mitsubishi Diamondtron képcsöves masinának hihetetlenül döbbenetes képe volt. A nívós gyártó természetesen a TFT monitorok piacáról sem maradtak ki. Az E4305-B nem túl régi típus, a „B” jelzés a fekete (black) modellre vonatkozik, de a monitor létezik a megszokott számítógép-fehér színben is. A készülék kinézete szolid, a kivitelezése pedig – ahogy azt az iyamától már eddig is megszokhattuk – hibamentes. A kezelőgombok elhelyezése jó (kék színű power led included), a funkciójuk pedig egyértelmű. Az OSD kinézete szintén szolid, lényegre törően egyszerű és egyértelmű. A beépített hang-



szórók minősége a Sokol rádióval vetekszik (ez lehetne jobb), viszont az előlap alsó részén helyet kapott egy fülhallgató-csatlakozó. Ennek felfedezése után a hangszórók minősége máris megbocsátható, hiszen az éjszakai számítógépezéshez a fülhallgató csatlakoztatása elengedhetetlen (nem kell a PC-nk mögött matatni). A monitor egyetlen VGA bemenettel rendelkezik. A kijelző minősége jó, nagyon kontrasztos képet ad. A háttérvilágítás szép, homogén, a panel látószöge széles. A kép utánhúzása minimális, ezért játékra is nyugodtan használhatjuk. A színátmeneteknél szinte alig találunk foltosodást vagy csíkosodást, de profi grafikai munkára azért még nem igazán alkalmas. Alapvetően a natív felbontásában illik használni (1280x1024), de a nagyon jó antiállásingja miatt a képe kisebb felbontásokban is egészen jó.

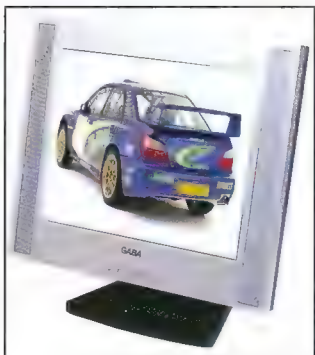
NEC LCD 1701. A japán gyártó régebbi monitorairól érdemes megkérdezni az öregebb DPS-s embereket. Nem fognak rosszakat mondani. Ugyanaz elmondható a TFT-s modellekről is. Az egyik hazai disztribútortól kapott monitor igen jól szerepelt. A TFT-panel megjelenítése kísértetiesen hajazik az iyama-modellére. Nem is csodálkoznék, ha történetesen ugyanaz a fajta Mitsubishi TFT panel rej-

tőzne mindkettőben. A 1701-es kinézete egyszerű, éppen ezért vegyes érzelmeket keltett bennem. A monitor kávéja rúcskós műanyag, ami számomra nem volt túl megnyerő. A kezelőgombok elhelyezése sem túl szerencsés, hiszen úgy vannak megoldva, mintha a káva széleiből lennének kihalogatva. Az OSD menürendszer kezelését szokni kell, viszont nagyon sokféle funkciót tud. Többek között még a monitor gyári számát is előválaszthatjuk vele. A TFT-panel kontrasztaránya kimondottan jó, a háttérvilágítása pedig szép homogén. A kijelző utánhúzása minimális, így játékra is alkalmas. A színátmenetek megjelenítésével sincs igazából gond, csak igen minimális mértékű csíkosodást tapasztaltunk. A kép nagyon széles szögben is jól látható. A TFT panel a natív felbontásában nagyon szép, éles képet ad, de ez alatt is elfogadható minőséget produkál. A monitor egyik extra funkciója az NTAA. Ha az elektronika új felbontást érzékel, akkor automatikusan beállítja a kijelzőt (sok esetben ezt manuálisan kell megtennünk). A monitort nemcsak fel-le dönthetjük, hanem jobbra-balra forgathatjuk is. A beépített tápegység ellenére nem melegsik jobban, mint a külső tápos testvérei.

GBR8 FILMVIEW GB 1702. A kimondottan olcsó kategóriás gyártó TFT monitorai az alacsonyabb tartományba tartoznak, ennek ellenére a tesztidőművem egész szépen muszájkált. A monitor széles, matt, ezüstszínű kávéja nem igazán nyerte el a tetszésemet, de persze biztosan akadnak elegendő, akik ellentétes véleményen vannak. A beépített hangszórók sajnos ezúttal is csak Sokol-minőséget produkálnak, és mivel fülhallgató-kimenet sincs, ezért ezt ne is erőltessük. Az OSD menürendszer kimondottan tetszett: egyértelmű és áttekinthető. Semmi cicoma meg színes ikonrengeteg, csak tisztán szöveges megjelenítés. A menü színei mondjuk nagyon érdekesen lettek kiválasztva, de a lényeg persze az, hogy akármilyen képernyőtartalom esetén is jól látható legyen. A kezelés viszont egy kis gyakorlási igényel, mert a gombok kiseltetési idő nél-

ÉNY ADVANCED LUSER HOZZÁSZÓ!

Pár napig kicsiny szerkesztőségünk egy monitorfalhoz hasonlított, hogy enyhítsem a tumultust bevallaltam, hogy „ideiglenesen” nálam is tárolhatnak egyet, így az idők folyamán három lapos csoda forgott a kezeim között. Amiket csak hosszas rábeszélés után (Nem adom, ő az enyém... Drágasszágom!) tudtak elbitorolni egy rövid teszt erejéig. Egy dologról azonban meggyőződtem ez az időszak, a következő monitorom már nem CRT lesz (milyen kár, hogy év elején még jóval drágábbak voltak), de a márkahűség azt hiszem marad. ■ LAWMAN



kül ismétlődések. A menüben navigálásakor eleinte gyakran előfordul majd, hogy túlszaladunk a kívánt ponton. A TFT panel szép, kontrasztos képet ad, és az utánhúzása is egészen tűrhető. A színátmenetekkel sincs baj, az elvárt szintnél sokkal jobb eredményeket produkál. Grafikai munkára persze azért nem ajánljuk. A monitor látószöge átlagosnak mondható, natív felbontása (1280x1024) alatt is elfogadható képet ad (a legelső felbontásváltások esetében fordult elő, hogy kicsit „furcsa”, rózsaszínes zajszerűséggel tarkított képet kaptunk, amelyet a menüben manuálisan lehetett korrigálni). A külső tápegység viszont erősen melegegett.

SAMSUNG SYNCMASTER 172B. A koreai gyártó termékeinek minősége (ahogy több más kistigris is) az utóbbi években gyakorlatilag elérte – és bizonyos esetekben bizony le is lépte – a régióban domináns japán ipar produktumait, és akkor az árról még nem is beszélünk. A Samsung jelen TFT monitora ráadásul még nem a legújabb modell (az valahol még úton van), és pont ezért kisebb akadályba ütközött a beszerzése. Hát kár lett volna érte. Ha a pakliból választhattam volna egyet ajánlékba (persze bármelyiket hazavinném), akkor most a Samsung modelljén bámulnám a karaktereket. A kollektív vélemény alapján ez a teszt legelegánsabb darabja. Keskény káva, kis gombok, formatervezett talpazat jellemzik. Az OSD kinézete szolid, pasztellszínek dominálják, a háttér pedig

kissé áttetsző. A kezelése a sok gomb ellenére is egyértelmű. A TFT panel képe nagyon kontrasztos és sima. Semmi színhűzás vagy szellemkép, csak borotvaéles pixelek. Mindezek mellett nagyon plastikus: alig érezhető, hogy van háttérvilágítás. Utánhúzása igazából alig van (pedig ez még 25 ms-os modell!), játékra tökéletesen alkalmas. A látószöge nagyon széles, ez volt az egyetlen monitor a tesztben, amelyik alulról-felülről nézve is (ami persze igen ritka igény) széles tartományban látható. A natív felbontásában (1280x1024) szó szerint pixel pontos megjelenítésre képes, ez alatt pedig abszolút jó minőséget produkál (az antialiasingja nagyon szép). A színátmenetekben nagyítóval kellett keresgélni a csikozódásokat: ez a monitor már nagyon közel van ahhoz a minőséghez, amely alkalmas teszti a grafikai munkára. A DVI csatlakozást kissé hányóltam róla, ennyi pénzért azért rátehetnék volna.

VIEWSONIC VP171B. Elérkeztek bemutatónk utolsó darabjához, amely persze korántsem az utolsó helyezett. Sőt! A tengerentúli gyártó neve szerintem elvitatathatatlannal egyet jelent a jó minőséggel. Bár ezt a dolgot nem mérük túl olcsón, de ez az, amit mindig meg kell fizetni. A monitor keskeny, fekete kávéja kimondottan elegáns, rajta a ViewSonic-tól megszokott 4+1 db gomb. Az OSD menü kinézete kissé erőteljes, de szolid méretű, a benne való navigálás pedig pofonegyszerű (a márká isméről ezt jól tudják). A monitor képe hihetetlenül kontrasztos (a fekete-fehér arány döbbenetes), már-már zavaróan jó. Bevallom, hogy számomra már egy kicsit túl agresszív is volt. Ennek a monitornak a képét ugyanis szokni kell! A panel utánhúzása gyakorlatilag nulla (16 ms), ezt a játékok alatt jól látni (illetve nem látni). A színátmenetek megjelenítése majdnem tökéletes, e modell esetében is nagy gondot okozott egy-egy csikszűrőség megtalálása. A látószöge igen nagy, csak alulról nézve tűnt kevesebbnek, mint a többi irány. Natív felbontásban (1280x1024) a képe borotvaéles, de alacsonyabbra kapcsolva is meglepően jó eredményeket kapunk (a panel antialiasingja jó). A felbontás-váltásokkor a monitor automatikusan beállítja az optimális képet, ráadásul ez idő alatt kialszja a háttérvilágítást is. 2 db analóg RGB VGA és



egy DVI-D csatlakozó van a hátulján. A bemenetek között a menüben választhatunk, de a monitor automatikusan átkapcsol arra a bemenetre, ahol jelet észlel. A VP171B extrája, hogy gyakorlatilag bármilyen pozícióba beforogatható. A függőleges döntés mellett jobbra-balra elforgatható, a magassága állítható (teleszkópos talpazat), és a képernyő a saját síkja körül 90 fokban elforgatható (éle-re állítható). ■ **SaknaN**

PARTNEREINK VOLTAK

- AG Neovo F-317**
Mycom Kft. www.agneovo.hu
- Iiyama ProLite E430S-B**
Ramirs Rubin RT. Tel.: 888-3200
- NEC LCD 1701**
Case Hungary Kft. www.case.hu Tel.: 450-2930
- GABA FilmView GB 1702**
Deweco Kft. Tel.: 215-3017
- Samsung Syncmaster 172b**
Samsung Magyarország Tel.: 453-1180
- ViewSonic VP171b**
ITC Pixel Kft. Tel.: 321-2909



MŰSZAKI ADATOK

	AG Neovo F-317	Iiyama E430S-B	NEC LCD 1701	GABA GB 1702	Samsung 172B	ViewSonic VP171b
Fényerő	250 cd/m	250 cd/m	260 cd/m	250 cd/m	250 cd/m	260 cd/m
Kontraszt	400:1	350:1	450:1	400:1	500:1	500:1
Látószög (hor./vert.)	140°/125°	140°/120°	140°/140°	100°/120°	170°/170°	140°/140°
Reakcióidő	40 ms	25 ms	16 ms	n.a.	25 ms	16 ms
Teljesítményfelvétel	47,5 W	42 W	38 W	48 W	42 W	33 W
Tömeg	4,9 kg	4,1 kg	5,3 kg	n.a.	4,7 kg	6,8 kg
Ár (nettó)	102000.-	120000.-	119000.-	85000.-	134000.-	152900.-

CENEGA	BIV
DATANET	77
DEWECO	3
HARDVEREM '96	105
META SMS	95
QUERTY	105
VTCD	113

Sulinet Expressz számítógépek

oldman@hdsnet.hu

Old Man Tuning

Részletfizetés, adókedvezmény!
Tuning-konfigurációk!
3 év garancia!

<http://oldman.ini.hu>

Hardwerem-96 Kft.

**1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16**

BLYZHRES COMPD

Biltzkræg PC CD-t nyert:

Vári Tamás – 8500 Pápa
Koch Dávid – 2060 Bicske
Dér István – 6200 Kiskőrös



PRATORIAS COMPO

Praetorians PC CD-t nyert:

Sas Tamás – 8330 Sümeg
Palkovits Péter – 2142 Nagytarcsa
Olajos Zoltán – 4440 Tiszavasvári



DEVIATION DIVERGENTJÄTÉH

Kutai Timea – 2040 Budaörs
Orosz Tamás – 4087 Hajdúdorog
Rigó Kristóf – 5700 Gyula



INDIANA JONES AND THE EMPEROR S TOMB
DVEREMENYJÁTÉX

Nagy László – 1101 Budapest
Orosz Anikó – 4087 Hajdúdorog
Guzsvinecz Tibor – 7562 Segesd



IRIS DVD ΠΥΡΕΜΕΛΥΣΙΑΤΕΝ

Iris DVD-t nyert: Kocsis Csaba – 6771 Szeged

**Számítógépek akár
180.000,- Ft
adókedvezménnyel,
készpénzért, bérletbe
és részletre is!**



QWERTY
COMPUTER

minden, ami számítástechnika

www.qwertv.hu

www.sulinet.hu

Ne maradj le rola!

Sulinet :)

Qwerty Computer: 466-9377, **EPSON:** 466-5419
Mammut: 345-8255, **Duna Plaza:** 270-6655

GAMER MAGAZINE

GAMER MAGAZINE

www.gameronline.it

GAMER ONLINE

www.gameronline.it

Il sito di riferimento per i gamers italiani. La prima community online per i giocatori italiani. La prima community online per i giocatori italiani. La prima community online per i giocatori italiani.

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5
6	The Sims 3	Simulation	8.2
7	World of Warcraft	RPG	8.0
8	Diablo III	Action	7.8
9	Overwatch	Action	7.5
10	Fortnite	Action	7.2

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5
6	The Sims 3	Simulation	8.2
7	World of Warcraft	RPG	8.0
8	Diablo III	Action	7.8
9	Overwatch	Action	7.5
10	Fortnite	Action	7.2

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5
6	The Sims 3	Simulation	8.2
7	World of Warcraft	RPG	8.0
8	Diablo III	Action	7.8
9	Overwatch	Action	7.5
10	Fortnite	Action	7.2

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5
6	The Sims 3	Simulation	8.2
7	World of Warcraft	RPG	8.0
8	Diablo III	Action	7.8
9	Overwatch	Action	7.5
10	Fortnite	Action	7.2

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5
6	The Sims 3	Simulation	8.2
7	World of Warcraft	RPG	8.0
8	Diablo III	Action	7.8
9	Overwatch	Action	7.5
10	Fortnite	Action	7.2

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5
6	The Sims 3	Simulation	8.2
7	World of Warcraft	RPG	8.0
8	Diablo III	Action	7.8
9	Overwatch	Action	7.5
10	Fortnite	Action	7.2

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5
6	The Sims 3	Simulation	8.2
7	World of Warcraft	RPG	8.0
8	Diablo III	Action	7.8
9	Overwatch	Action	7.5
10	Fortnite	Action	7.2

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5
6	The Sims 3	Simulation	8.2
7	World of Warcraft	RPG	8.0
8	Diablo III	Action	7.8
9	Overwatch	Action	7.5
10	Fortnite	Action	7.2

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5
6	The Sims 3	Simulation	8.2
7	World of Warcraft	RPG	8.0
8	Diablo III	Action	7.8
9	Overwatch	Action	7.5
10	Fortnite	Action	7.2

LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI

Pos.	Titolo	Genere	Valutazione
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	9.5
2	Grand Theft Auto IV	Action	9.2
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	RPG	9.0
4	Red Dead Redemption	Action	8.8
5	Assassin's Creed II	Action	8.5

INNER CIRCUMFERENCE



A Dension története megközelítőleg két éve kezdődött, egy elsősorban autós használatra szánt merevlemez MP3 lejátszóval. Most pedig folytatódik, de immár teljes autós hangrendszerrel. A DMP3 névre hallgató merevlemez lejátszóval csak kellemes tapasztalatokat sikerült szerezni, ezért mikor egy véletlenül elcsípett TV-reklámban megpillantottam a cég új termékeit, gyorsan eldöntöttem, hogy azokkal is közelebbi ismeretségeket kötök.



DH 200. Első ránézésre teljesen szokványos autórádióknak tűnik az ezüst és sötétszürke színben, egy csendes budai utcában gyártott DH 20x, azonban alaptartozéka egy leginkább az autós erősítőkre emlékeztető alumíniumöntvény-keret, amely szabványos merevlemezfiók-csatlakozóval felszerelt DMP3 lejátszó fogadására képes. A rendszert beszerelve pedig a rádió és a CD-lejátszó mellett egy gigantikus MP3-gyűjtemény lejátszására is képes hangrendszer kerül az autóbába.

Gyakorlatilag minden olyan funkciót kínál, amelyre rövid, vagy hosszú távú autózás során szükség lehet. A rádió a teljes RDS tárházat, az adóazonosítást, a lánc átkapcsolást, a hírszolgáltatást és a stíluskeresést támogatja, sőt a szükséges „hardver” rendelkezésre állása esetén még az antennát is ki-behúzgálja. A levehető előlap megoldásával előbukkanó CD-lejátszóban pedig, nem csak nyomott, de írott lemezek is gond nélkül megcsalhatók. A DMP3 lejátszóra átkapcsolva pedig valószínű, hogy előbb kell megállni tankolni, mintsem hogy a teljes repertoár végére jut.

Kezelőszerivel nincsenek túl sokan, amit úgy oldottak fel, hogy a gombok egy részének rövid és

hosszú megnyomása más-más jelentéssel bír, így például a zene forrását váltó (rádió-MP3 átkapcsoló) hosszabb lenyomásával lehet az előre definiált DSP módok között kapcsolni. A legfontosabb funkciók, mint a hangerő, vagy a CD, MP3 számkereső-váltó, mind saját gombot kaptak, és nem hiányzik a némítás sem, amely a telefoncsörgéskor is teljesen kézre eső bal alsó sarokba került.

A rugó mozgatta, dönthető előlapra leginkább azért volt szükség, hogy még a CD nyílása se vegyen el helyet a kijelzőtől, amelyen így tényleg minden információknak jut hely, legyen szó a rádió névről,

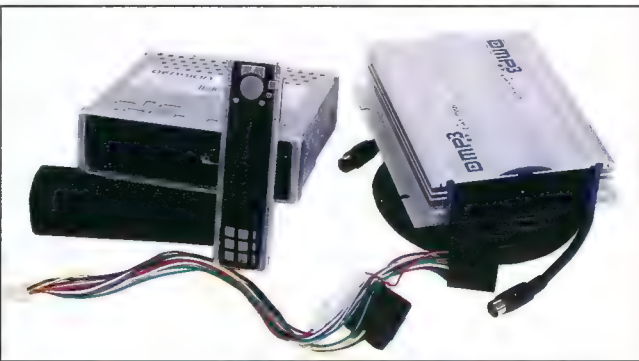
vagy egy id-tagról. Arról pedig, hogy bármilyen autóbelsőbe harmonikusan illeszkedjen, a háttérvilágított kijelző változtatható, akár egyedileg beállítható színei hivatottak gondoskodni.

DMP3. Gyakorlatilag egy rendes, 3,5"-os merevlemez fogadására képes fiók, amely ráadásul kompatibilis a legszélesebb körben elterjedt, így kváziszabvánnyá vált mobilkerettel. A lényegi különbséget a kemény, fém ház szilikonos felfüggesztési rendszere és különleges előlapja jelenti. Előbbi feladata, hogy az autó mozgása közben keletkező rezgéseket csillapítsa, ne adja át a vinyónak, míg az utóbbi egy teljes merevlemez-vezérlő és MP3-lejátszó áramkört rejt kijelzője mögött.

A bármilyen merevlemezről (FAT 32 partíció) állományokat beolvasni, és az MP3 állományokat megszólaltatni képes eszköz hangminőségére jellemző, hogy sorra gyűjtögette mind a hazai, mind a külföldi szaklapok díjait, még a nálánál fiatalabb autós MP3 lejátszókkal is állta a versenyt.

MP3-LEJÁTSZÁS. Átváltozva a lejátszóra könnyen, a fejegység néhány gombjával vidáman el lehet kommandírozni az MP3-muzsikálást; vezetés közben azonban még ez az egyszerű válogatási szisztéma is balesetveszélyes lehet.

A hosszú, de rögzített lejátszási listák és a véletlenszerű lejátszás mellett a Dension egy teljesen



egyedi megoldást is kínál a meghatározott zenék változatos megszólaltatására. A MyRadiónak elnevezett rendszerben a PC-s menedzserprogram kezelőfelületén a felhasználó olyan különleges lejátszási listát állíthat össze, ahol a számok sorrendje nem kötött, hanem előfordulások gyakoriságát határozhatja meg. Minél nagyobb értéket kap egy zene, annál valószínűbb, hogy a véletlenszám-generátor azt választja következő lejátszandónak. Ezeket a „rádióállomásokat” pedig, azon túl, hogy manager program szépen letölti a merevlemezre, a fejeység ABC sorrendben be is rendezi a hat rádiógombra. Innen kezdve pedig nem kell mást tenni a műsor megváltoztatásához, mint a kívánt számbillentyűt megnyomni, amihez nem is kell rá nézni a lejátszóra.

Abban az esetben viszont, ha nem kell a vezetésre ügyelni, igenis érdemes a kijelzőre pillantani, hiszen azon szépen ott sorakozik minden adata az éppen játszott muzsikának, már legalábbis ak-

kor, ha id tagként benne van az MP3-állományban.



DH 100. Az autós fejeység másik változatában nincs CD-lejátszó, viszont a neki kialakított helyre, egy 2,5"-os merevlemez csúsztható be, amelyről aztán már semmi nem állítja meg az MP3 muzsika áradatát. A mellékelt különleges tok mellesleg maga a lejátszó, így a kisméretű winchestert nem csak az autóban, de bárhol lehet zenehallgatásra használni, hasonlóan a DMP3-hoz, persze a kijelzőt nyújtotta kényelem nélkül. A zenék áttöltésére ez esetben nem a vinyókeret, hanem az USB csatlakozó szolgál. ■ SCHERUX

12 VOLT 10 LETT

Sikerült egy igen kellemetlen tapasztalatot szereznünk a DH 201 kipróbálása kapcsán. A jól bejáratott autószerelőhöz elvitt kocsiba beépített szerkezet ugyanis semmiképpen nem volt hajlandó felismerni a DMP3-lejátszót. A gyártóhoz visszatérve azonban rövid úton kiderült, hogy a gondot az okozza, hogy az autó elindítása után az addig 12 V tápfeszültség szépen visszaesik 10,5 V környékre, ami a fejeységet ugyan még elviszi, a vinyó felpörgéséhez azonban kevés. A kissé kényelmes szaki ugyanis nem az akkumulátorról, hanem a műszerfalról vette a tápfeszültséget.

A szerelés némi kerékkulcs-íngetéssel nyomtatékosá tett megkezdése után pedig jött a nagy meglepetés, nemcsak az MP3 szólaít meg, de eltűntek azok a magas tartományban kihaltatkozó torzulások, amelyeket a régi rádiótól megszoktam, és a kissé elagott hangfalnak tulajdonítottam.



Némi humort is vélek felfedezni az MSI névválasztásában, hiszen MEGA PC-jükről nagyon sok mindent el lehet mondani, de azt nem, hogy túl nagy lenne. Ugyanakkor teljesen igaz rá, amit a MEGA rövidítés felbontása jelent: MSI Entertainment Gaming Appliance, vagyis MSI Szórakoztató Játék Készülék.

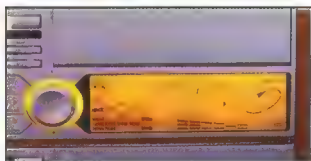
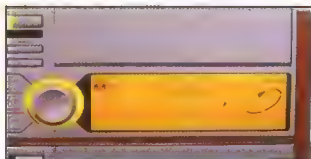
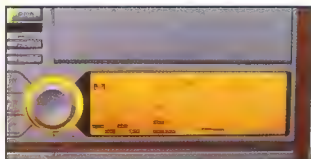
A doboz sokkal inkább hasonlít a music-centerek csomagolására, mint a számítógépeké, és az érzés csak tovább erősödik, mikor a papír mögül előkerül a narancssárga betétekkel megbolondított fényes alumínium doboz. Az előlapot uraló hatalmas kijelző és a nagy tekerőgomb láttán pedig végképp a „biztos, hogy jó kutyut hoztam el?” érzés uralkodik el a tesztelőn, aki még egy gyors pillantást vet a dobozba, hogy nincsenek-e benne hangfalak, amelyek a mikrofonok mellett mindig ott lapulnak. Aztán a hátlap felől megvizsgálva a készüléket jön a megnyugvás: helyben vagyunk, a PC-ről jól ismert

csatlakozók, tápegység és kártyahelyek köszönnek vissza.

Az MSI nagyon kreatívan reagálta le a Bill Gates „otthoni szórakoztató központ”, mint a PC új felhasználási területét jószóló látomását. Hatékonyaságukra sem lehet panasz, mivel nem a legcsillogóbb módon, hanem a költségekre is tekintettel alakították ki a MEGA PC szolgáltatásait.

Az alapot pedig a barbone PC adja, amely nem csak méretével tűnik jó választásnak, hanem magas fokú integráltsága is megfelel annak a koncepciónak, mely szerint ezeknek a számítógépes szórakoztató központoknak a vásárlói között szép számmal lesznek olyanok is, akik éppen csak felhasználói szinten ismerősek a komputerek világában, és nem is gondolnak arra, hogy mondjuk az





internetcsatlakozáshoz hardverelemekre is szükség van, nem csak az explorer ikon megböködéséhez a start menüben.

A 202x320x151 mm nagyságú, vagy inkább apróságú házban egy 533/400MHz FSB alaplap bújkog meg, és két DDR RAM foglalatra maximum 2GB kapacitásra a memóriát. Várja, ugyanis a Barbone PC-k hagyományainak megfelelően a processzor, a memória és a lemezejegységek nem részei a konfigurációnak. A beszerelés roppant egyszerű feladat, és azoknak, akik ezt saját maguk kívánják elvégezni, egy minden lépésről lépésre, fotókkal bemutatott fuzet is segítségére van. A lépések sorrendjét viszont kötelező betartani, mert a hely annyira ki van számolva, az alkatrészek annyira fedik egymást, hogy egy kifejtett kábel csatlakoztatásához vissza kell bontani a gépet.

Két 3,5" merevlemez és egy optikai meghajtó szerelhető be, illetve a két winchesterhely egyikére akár floppy is lehet rakni, ám ekkor ki kell szerelni az előlapi kijáratot elfoglaló kártyaolvasót. Természetesen a szükséges vezetékek mind rajta vannak az alaplapon, sőt a kábeleket is gyárilag csatlakoztatják, és a meghajtó felőli végükön gondosan feliratozzák. A szalagkábelek pedig hosszában, szépen akkurátusan fel vannak szabdalva, így jóval könnyebb őket elrendezni.

Amíg a processzor nem része az alap felszerelésnek, addig a processzorhűtő igen, hiszen a gondosan kiszámított hely miatt akármilyen ventilátor nem férne be, viszont az alkatrészek között levő kicsi légrés miatt a hatékony hűtés nagyon fontos. És ennél a pontnál egy aggályomat mindenképpen meg kell említenem, mert a két kártyahely (1 AGP és 1 PCI) éppen úgy esik, hogy amennyiben azok-

ba tényleg kerül valamilyen periféria, a processzorhűtő onnan fogja szívni a levegőt. Egy izmosabb videokártyát berakva és rendesen megoldoztatva így a processzort hűsíteni hivatott légáram igen csak előmelegíthető. Szintén a szűfőtségg és az ennek köszönhető melegedés miatt valószínűtlennek tartom, hogy hatékonyan lehetne túlhajtani a CPU-t, pedig erre a BIOS minden lehetőséget megad.

Az IDE vezérlő mellett természetesen a VGA kártya is alaplapra, pontosabban a SiS 965 chipkészletbe integrált darab. A zenéről pedig AC'97 hangkártya gondoskodik 5.1 csatornás támogatással és SPDIF optikai ki- és bemenettel. A hálózati kapcsolatot egy bootolásra is képes Realtek (RTL8101L) vezérlő, vagy a szintén beépített analóg modem teremti meg. Mindenképpen díjazandó figyelmesség, hogy MEGA PC előlapján, a kezelőszervek és a jól látható "hat az egyben" memóriakártya-olvasó mellett ajtó mögött számos csatló kapott helyet, melyek egy része a hátlapon is ott van. Ennek köszönhetően minden állandó perifériát rejteve vitt kábelekkal be lehet kötni, míg az ideiglenesen csatlakoztatott eszközök miatt nem kell kivenni az esetleg polcra rakott, nehezebben hozzáférhető készüléket. Ahhoz azonban, hogy a napilapban tökéletesen megállja a helyét, egy csatlakozó nagyon hiányzik, mégpedig a videokártya kábelét a TV-re küldő kompozit, vagy S-Video csatló, pedig a vezérlő támogatná ezt a megoldást is, a beállítási lehetőség még a BIOS-ban is ott virít.

A MEGA PC legszimpatikusabb szolgáltatását átdölkösön hagytam a végére. A készülék ugyanis egy Kék Madárnak nevezett modul segítségével a PC bekapcsolása nélkül is képes arra, hogy zenével tegye boldoggá a felhasználót.

Ennek megfelelően két bekapcsoló gomb is van az előlapon, az alsó PC Power helyett a bal felső sarokban lévő Hi-Fi Powert megnyomva kelthető életre a rádió, CD- és MP3 CD-játszó zenéjé. Ekkor a kijelző borostyánsárgában világitani kezd, és az előlapi kezelőszervek (lejátszás, léptetés, stb.) is végre funkciót kapnak, bár a muzsikálás a mellékelt távirányító segítségével jóval kényelmesebben is vezérlehető. A külön vezérlőáramkörnek köszönhetően Hi-Fi üzemmódban nincs szükség a processzorra, így annak hűtésére sem, ráadásul a tápegység is kisebb kapacitással üzemel, tehát alig termelődik hő, és a ventilátorhang elmarad. A puszta megszólalástól sem túlóra definiált DSP beállításokat (normál, pop, jazz és klasszikus) valamint SRS hangzást lehet bekapcsolni. Azt viszont sajnálattal kellett tapasztalnom, hogy a készülék az extra méretű kijelző ellenére sem a rádióállomások neveit, sem a CD-text tartalmát, sem az MP3 id-taget nem jeleníti meg, csupán látványelemként villogtatja a grafikus equalizert.

A szórakoztató központ persze nem lenne teljes videószolgáltatások nélkül, ezek eléréséhez azonban már PC üzemmódban kell elindítani a MEGA

PC-t, viszont a mellékelt software felteltelezése után minden funkció elérhető a távirányítóval. DVD-lejátszáshoz természetesen a megfelelő meghajtót kell beépíteni, de a vinyón lévő videóanyagok formátumuktól függetlenül lejátszhatók. Sőt, még TV-vételre is van lehetőség, mert mit ád az ég, az MSI palettáján van egy PCI-os TV kártya is, amelyet a Home Theater alkalmazás erősen támogat.

Apróbb hiányosságai ellenére az MSI MEGA PC nagyon ütős kis jószág, amelyet ugyan nem versenyezhet egy izmosabb konfigurációval, vagy egy jobb Hi-Fi rendszerrel, de 100 000 forint alatt remélhető kiskereskedelmi árat nézve még Magyarországon is szép számmal szerezhet híveket a PC alapú szórakoztató központ-elképzelésnek.

■ **SCHUERBE**



MINENET - BEMENET

Csatoló	Hátlap	Előlapi
Rádióantenna	1db	nincs
PS2 egér/bill	1db/1db	nincs
Soros port	1db	nincs
Párhuzamos port	1db	nincs
UTP Ethernet	1db	nincs
Modem	1db	nincs
VGA (25 pin D-Sub)	1db	nincs
USB 2.0	2db	2db
Mikrofonbemenet	1db	1db
Féjhallgató-kimenet	1db	1db
Vonalbemenet	1db	nincs
SPDIF	bemenet	kimenet
FireWire (IEEE1394)	nincs	1+1mini

minőség, tapasztalat, megbízhatóság

CD, MC, DVD gyártás

biztos alapokon



CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem

VTCD VIDEOTON
Kompaktklemez-gyártó Kft.



H-8001 Szekesfehervar, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-577 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

FREECOM BEATMAN FLASH RECORDER 256

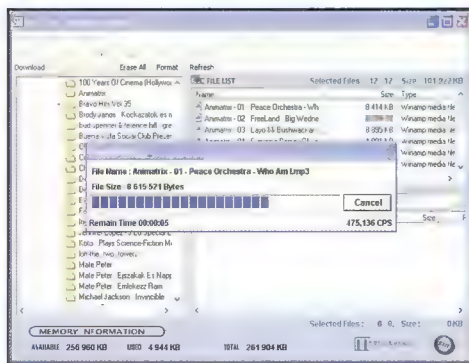
info: www.multimedia.hu

A ZSEBHIFITORONY. Igazán szerencsésnek érezhetem magam, hogy a Freecom cég MP3-zsebhifitoronok eddigi összes generációját én tesztelhettem saját számára. Szinte repestem az örömtől, amikor a legújabb, 256 MB memóriával ellátott Beatman Flash Recorder is az én kezem között landolt. A dolog érdekessége, hogy igazából nem is vagyok valami nagy zenehallgató, legalábbis nem olyan értelemben és nem abban a formában, ahogyan ezt a hordozható lejátszók iránt mutatott érdeklődésem alapján sokan feltételezhetik. Soha nem tartoztam azok közé, akiknek folyamatosan discman vagy walkman volt az oldalukra applikálva, és igen ritkán mutatkoztam az utcán fülhallgatóval feldisztve. A zenehallgatás számomra mindig is egyet jelentett a minőségi zene megfelelő berendezéssel történő nyugodt, átszellemült élvezetével, és nekem valahogy a hordozható lejátszók nem teljesen jöttek be ilyen célra. Tisztaiban vagyok vele, hogy a nagyvárosi forgalom zűgésében, akár az utcán sétálva, akár tömegközlekedési eszközökön nyomakodva igazából esély sincs arra, hogy a fentebb felvázolt, nyugodt művelézet megvalósulhasson, de ha a környezet kellemetlenségein kívül még egy akadózó lejátszó rossz hangminősége is hozzáadódik a negatív jelenségekhez, akkor már egyenesen értelemellenesnek tartom még a próbálkozást is. A Freecom hordozható lejátszói örösi fejlődésen mentek keresztül az elmúlt másfél év alatt. Az első generációs, még 8 cm-es CD lemezzel működő Beatman sorozat óta a cég egyre jobban és egyre nagyobb sikerrel igyekszik megvalósítani az ideális hordozható lejátszót. A második generációs CD-s Beatman után merészen váltottak a memóriakártyás Beatman Flash-re, és most itt van az általam nemes

egyszerűséggel csak zsebhifitoronynak becézett Beatman Flash Recorder.

KIVÜL-BELÜL NAGYOBB. A Beatman Flash Recorder kicsit nagyobbra sikerült, mint elődje, a sima Flash sorozat, ez minden bizonnyal a beépített memória nagyságának és az integrált FM rádiónak köszönhető. A mérete azonban így sem vészes, gyakorlatilag ingsebber, farzsebber is hordható, bár véleményem szerint nem szabad ilyen mostohán bánni egy ilyen aranyos szerkezettel. Rögön szembeütünk, hogy kezelőgombjait, pótterméret némi praktikusabban helyezték el, mint elődjén. Végre kapunk hozzá a fülhallgató zsinórján fityegő távirányítót is, nem kell tehát a nyakunkban lógo, vagy a zsebünkben lapuló lejátszó után matatnunk, ha valamit állítani szeretnénk a készüléknek. A külső a szokásos, ezüstös árnyalatokból áll, szerintem a Beatman Flash kicsit szelidebben nézett ki (talán a két műanyag betétek tették vidámabbá), a Beatman Flash Recorder sokkal komolyabb készüléknek tűnik – és valóban így is van. A legnagyobb változás a felvételi lehetőség látványos bővülése: míg elődjével csak diktáfonként tudtunk alacsony részletességű hangot rögzíteni, az új változat már Hi-Fi minőségű MP3 rögzítést ígér, amelynek forrása az analóg bemeneten kívüli a beépített FM rádió is lehet. A zsebhifitorony elnevezés nem túltás tehát, ugyanis a felvételi minősége 160 Kbit/sec esetén hihetetlenül jó, különösen a készülék méretét figyelembe véve. A felvétel során nem csak külön-külön állományokba tudunk szakaszosan rögzíteni, de a Record gombcska megnyomásával ideiglenesen megállíthatjuk a rögzítést, majd az ismételt gombnyomással folytathatjuk a felvételt ugyanabban a fájlban – a felü-

gésztest felvételre a villogó Record lámpa figyelmeztet, amely a felvétel során egyébként folyamatosan világít, így mindig tudjuk, hogy a kis készülék éppen mit művel. A felvétel hosszának, mennyiségének a beépített memória szab határt. A Beatman Flash Recorder két változatban kapható, a 128-as jelölésű 128 MB belső memóriával, a 256-os értelemszerűen 256 MB-nyi memóriával rendelkezik. Elődjével ellentétben a belső memória nem egészíthető ki további modulál, tehát azzal kell beérnünk, amit gyárilag beépítve kapunk. Ezért talán érdemes a 256 MB-os változatra spórolnunk, amely ugyan jóval húzóssabb áron kerül a boltokba, mint a 128-as alapváltozat, de a 256 MB memória már elegendő lehet (tudom, az Apple iPod-felhasználók most jót mosolyognak). Az FM rádió nagyon szépen működik – természetesen megcsinálja a komolyabb visszahangolás hiányát (antenna nuku), de lakásban, utcán, hegyoldalon egyaránt kielégítő minőséggel tudtam vele a helyi adók fogni, a tesztfelvételek visszahangolása során pedig megállapítottam, hogy technikailag nincs semmi kifogásolható a készülék rádiós részében. A felvételi képességet azonban mégsem a rádiós forrásból történő hangrögzítéssel ellenőriztem, hanem egy asztali CD-lejátszó kimenetére kötve próbáltam kipihatólni, mit tud a Beatman Flash Recorder. A 160 Kbit/sec átviteli felvett állományok meglepően jól szóltak – ha ugyanazt a zeneszámat beolvastam CD-ről a számítógépen, és szoftveresen tömörítettem MP3-ba, csak megfelelő codec és a legjobb minőségű beállítások esetén tudtam a Beatman Flash Recorder felvételi minőségét reprodukálni. A kis készülék beépített MPEG tömörítő motorja tehát igen jól dolgozik, de felvételi során eszi ám az elemet! A termék meg-





vásárlásakor jócskán elvékonyodó pénztárcát érdemes inkább újratölthető akkumulátorok használatával kímélni, ugyanis a Freecom bájos készüléke a legjobb tartós elemeket is képes 5-7 óra alatt felmerésztetni, különösen akkor, ha fel is veszünk vele. Elődjéhez hasonlítosan a gyenge elemet nem csak a kijelzőn található elem-ikon jelzi, de a lejátszásban is jól hallható hibákat vét, ha a nafta kezd kifogni elől. A lejátszó algoritmus egyébként nem túl finnyás, állandó és változó bitrátájú állományokat egyaránt nagy precíziással képes lejátszani, akár 48 KHz-es mintavételezés esetén is, egészen 320 Kbit/sec átvitelig. Felvételek természetesen ilyen magas paramétereket nem használhatunk, de a kevés memória miatt ennek nincs is sok értelme – ellenben diktafon üzemmódban akár 16 órányi anyagot is felvehetünk vele, bár ezzel a minőséggel nem fogunk a legjobb hang kategóriában indulni az Oscar-díjért való versengés során. A nagyobb méret tehát minden tekintetben nagyobb tudást rejt, így megbocsátható, hogy az új jövevény az előző Beatman Flash lejátszónál egy kicsit nagyobbra sikerült. A hangtechnikai megvalósítás szempontjából tehát rendkívül összeszedett koncepció jellemzi a Beatman Flash Recordert, és úgy hiszem, erről nem is érdemes többet áradozni.

SEMMI NEM TÖHÉLATES. Lássuk most a negatívumokat. Ígérem, nem sok lesz. Sajnos a kezelőfelület működése még mindig nem eléggé logikus, nem túl barátságos. Akárcsak elődje esetében, a Beatman Flash

Recorder használata közben is sokszor kívántam a pokolba a tervezőket a nyakatekert megvalósításért. Egész egyszerűen nem logikus. Meg lehet vele barátkozni, és a távirányítót tényleg sokat egyszerűsít a helyzet, de itt a Freecom fejlesztőinek még kellene egy kicsit tanulniuk. A másik, kevésbé megbocsátható negatív hatás a PC-s kezelőszoftver használata közben éri a szerencsétlen felhasználót: a program ugyan egyszerű, de rossz. Igen, ez a megfelelő szó: rossz. Ideje lenne már valami olyan fájlkezelőt fabrikálni a Beatman Flash lejátszókhoz, amely Juke-Boxszerűen segítene a felvételeink nyilvántartásában, kezelésében (ne adj Isten, az ID3 adatok rendszerezésében, változtatásában), valamint a lejátszóval való kommunikációban (letöltés/feltöltés) egyaránt – és persze mindezt kényelmesen, gyorsan. Tudom, ilyen szoftver nincs, és nem is lesz, de ahogy jó apám szokta mondani a kínai rakodómunkás jelszavát idézve a világon található összes nőnőm egyed megködítésével kapcsolatosan: törekedni azért még lehet! A mellékelt program ugyanis olyan, mint egy mindenféle tudás nélküli fájlkezelő, amely a könyvtárak tartalmának megjelenítésén kívül még annyit tud, hogy tudunk vele állományokat mozgatni a lejátszó memóriájába és onnan vissza a PC-re. 256 MB anyag feldolgoása egyébként jó sokáig tart, de ez abszolút nem is zavar, ha a kedves program nem ugrana fel minden egyes állomány megkezdésekor a legfelső ablakra. Ez rendkívül idegesítő, így kénytelen voltam a második monitorra száműzni (ott ugrálhat, amíg én az elsődleges kijelzőn dolgozgatok), de nem csodálkoznék rajta, ha valaki idegbajt kapna tőle (képtelenség bármit is kezdeni a géppel, ha a lejátszó fájlkezelője 20 másodpercenként előtérbe tolakodik). A konklúzió tehát meglehetősen lehangelő: amilyen jó a le-

játszó technikai kivitelezése, olyan összecsapottnak és pófatiannak tűnik a körítés, amelyet szoftver formájában kapunk hozzá. Sokkal, de sokkal egyszerűbb lenne, ha végre úgy valósítanák meg a fájlok kezelését, hogy a lejátszó memóriája kivethető lemeznek látszódjon, mint az egyszerű kártyaolvasók esetén. Akkor nem kellene a lejátszó saját, elmebeteg programjával vesződni, hanem Windows Commander vagy Explorer használatával idegroham nélkül megoldható lenne a dolog – a lejátszóhoz kapott program amúgy sem nyújt semmi más extrát az esetleges firmware frissítésen kívül, mint egy csupasz fájlkezelő. Legnagyobb bánatomra se a Windows Media Player, se más egyéb multimédiás programok nem kezelték „Portable Music Device” címszó alatt a készüléket, pedig hát USB eszközként szépen látszik a hardverek között. Ki is dühöngtem magam, ennyit a szoftveres dolgokról.

VÉGEREDMÉNY. Szerencsére a kezelőszoftver fellett érzett elkeseredésem pillanatok alatt elmúlik, ha magát lejátszót veszem górcső alá. Teljesen profi kivitelezés némileg sajátos felépítésű kezelőfelülettel. A hangminőség minden tekintetben etalon, a készülék mellé kapott Sennheiser fülhallgatók csodás minőségű zenével ajándékozzák meg az igényes tömörítésű MP3 állományok tulajdonosait. A rádió jól használható, a felvétel minősége nagyon szép. Kell ennél több egy hordozható lejátszótól? Nem nagyon. Ha az ára kicsit lejjebb csúszik (jelenleg még drága, de hát minden újdonság így kezd), akkor bizony a szoftver és a sajátos kezelőfelület ellenére is megérdemli a maximális pontszámot, most viszont egy kicsit szigorúbb leszek. Ennek ellenére csakis ajánlani tudom, a zsebhítorony még így is megéri az árát! ■ **PÉTER**



RETRO KUCKÓ

Sorozatunk e részével elérkeztünk 1982-höz. A mikroszámítógépes (hobby)kultúra szempontjából talán az egyik legfontosabb évről beszélhetünk. Túl vagyunk az első generációs, nagy tételben gyártott számítógépeken, és egyre nagyobb tömegek kezdenek érdeklődni a számítógépek iránt. Ezt az érdeklődést több száz (!!!) kisebb-nagyobb számítógépgyártó társaság próbálja meg kielégíteni a világon több-kevesebb sikerrel. A kínálat sokszínű, és bár van számos olyan nagy gyártó, amelyek tömegesen értékesít egy-egy típust, igazi piaci dominanciáról egyik esetben sem beszélhetünk.

A piac azonban ettől az évtől kezdve érezhetően kezd átalakulni. Megjelenik néhány olyan típus, amely az elkövetkező években jelentős hangsúlyt kap, és egyre kevesebb olyan új fejlesztésről beszélhetünk, amelyeket nagy tömegben tudnak értékesíteni. A kis szériás, szoftveresen kevésbé támogatott gépek mozgásterét egyre szűkíti.

Színre lép azonban két olyan számítógép ebben az évben, melyek a kilencvenes évek elejéig meghatározó szereplőivé válnak a mikroszámítógépes piaci szegmensek. Januárban a Commodore bemutatja a C64 prototípusát, mely végül ugyan csak szeptemberben kerül nagyobb tömegben a boltok polcaira, ám akkortól kezdve feltartóztathatatlannal megkezdte hódítását az egész világon. A Sinclair Research áprilisban jelenti be a ZX Spectrum típusú számítógépét, amely a vásárlóknak már június-tól elérhetővé válik, és igen rövid idő alatt meghódítja elsősorban Európát, de a világ összes tájára is eljut...



ZX82. A ZX81 piaci bevezetése és igen barátságos fogadtatása, a meg természetesen az óriási piaci siker után a mérnökök továbbra sem ülték tétlenül a Sinclair Research Limited irodaszékében. A cél Sir Clive Sinclair újabb elképzelésének megvalósítása, egy kicsi, színes és legfőképpen olcsón előállítható, a tömegek számára elérhető, ám relatíve komoly tudású számítógép elkészítése volt. A munkálatok ZX82 fedőnév alatt folytak, és igazából a piac is ezen a néven várta a gépet a Sinclair eddigi hagyományaihoz híven. Az új fejlesztés alapvetően más volt, mint elődjéé, hiszen míg a ZX81 eseté-

ben tulajdonképpen csak tökéletesített ZX80-ról beszélhetünk, addig a ZX82 jelentős újdonságokat vonultat fel. A rokonság természetesen letagadhatatlan, de az olyan újdonságok, mint pl. az alapgépben lévő memóriaméret nagysága, az új billentyűzet, a sokkal jobb BASIC, a bővíthetőség és természetesen a legfontosabb, amiről a gép végül a nevét is kapta, a színes megjelenítés képessége teljesen új számítógépet eredményeztek. Az új géppel a Sinclair Research bátran állhatott ki az olyan, már piacon lévő riválisokkal szemben, mint a BBC Micro, a Ti99/4, az Atari800 vagy a VIC20, hogy csak a legismertebbeket említsm.

ZX SPECTRUM, ISSUE 1. Nagy vonalakban tekintünk át, miből is állt az első szénás Spectrum vas szempontjából. Az első, ami azonnal feltűnt, hogy a gép kicsi és könnyű. Mérete mindössze 232x144x30 mm, súlya pedig csak 552 gramm. És szép. Ez persze szubjektív vélemény, vitát nem vagyok hajlandó nyitni róla, inkább nézzük, mi van a belsejében.



- Zilog Z80A, 3,5 MHz processzor
- 16 Kbyte ROM, ebbe a BASIC és a gépet vezérlő alapszisztem van belezúfolva
- 16 vagy 48 Kbyte RAM. Mivel a két verzió árában nem különbözött lényegesen (£125 illetve £175), így a nagyobb memóriájú modell terjedt el, a 16K-s gyártását körülbelül 60000 példány után leállították. Érdekesesség, és talán egy kissé legenda is, hogy a 16K-s modell arról volt felismerhető, hogy a billentyűzet színe egy halvány árnyalattal világosabb volt, mint a 48K-s társáé, illetve a dobozon található ZX Spectrum felirat nem volt fehérre festve.
- Hang: 1 csatornás, beépített mono csipogó. Kétségtelenül nem a hang volt a Spectrum erőssé-

ge, de az elődökhöz képest jelentős előrelépésnek számított, hogy egyáltalán volt hangja. Ugyes programozással szerencsére a gép a gyengécske bip-bip-prűty helyett egészen szépen is tudott muzsikálni.

- Grafika: 256*192 képpontos grafikus képernyő, 8 színnel. A Spectrum csak ezt az egy grafikus módot ismeri, és mindig ebben is dolgozik. A 32*24 karakteres képernyőt is mindig a grafikus képernyőn látjuk. A grafika érdekessége, hogy karakterhelyenként (ez 8*8 pixelt jelent) lehet a színeket beállítani egy papír és egy untaszíre, ami nagyon jelentős megkötésnek számít. Lehetőségek további attribútumként a karakterpozícióban villogást, illetve a megadott tintaszínt világosabb fényerejűvé állítani.

Ezen túlmenően a képernyő keretének színe állítható be mindössze a 8 alapszínből. Sprite vagy egyéb grafikai huncutszám nincs. Ha nagyon kritikus akarjuk megközelíteni a Spectrum grafikáját, akkor mondhajtuk rá, hogy nagyon harmatos, mi tagadás, kicsit lassúcska is. Ennek ellenére a programozók csodákat alkottak vele, sőt talán ez a jellegű grafika is hozzátartozott az gép bájához.

- Billentyűzet: 40 darab, elsőre rendes billentyűnek tűnő gomb. Ez azonban csak a látszat, a gumibilentyűk alatt szinte ugyanaz a fóliás megoldás van, mint a ZX81 esetében. Persze ez így már a mozgó érzet miatt sokkal jobban használható, az egyetlen igazán gondot jelentő dolog az, hogy egy billentyű akár 5-6 féle műveletre is használható megkeserítve ezzel a géppel ismerkedők dolgát, feltételezve, hogy a tanuló programozni, és nem játszani akar.
- Kapcsolat a külvilággal: bővítport a gép hátulján (Z80 bus), kazettás magnó csatlakozó és RF kimenet, amelyen keresztül közvetlenül lehet a gépet színes vagy fekete-fehér tévéhez csatlakoztatni.

JAVA EMULÁTORON JÁTÉKONNAK

<http://www.spectrum.lovely.net/>
<http://www.twinbee.org/hob/>



Feltétlenül meg kell emlékeznünk az ULA chipről, amely a gépen a legnagyobb és legőbb lábú IC. Ez a chip állítja elő a színes grafikát, feladja a billentyűzet vezérlését és a magnót kiszolgáló soros vonalat is kezeli.

A SIKER DHAI. A hardver áttekintése után azt bántan megállapíthatjuk, hogy a Spectrumnak nem a hihetetlen és semmihez sem hasonlítható tulajdonságai azok, amelyek miatt a tömeg extázisában rohant a boltokba vásárolni. Viszont a riválisokhoz képest alacsony ára (megtelezősek pl. a 48K-s modell sem került annyiba, mint a VIC20) és az árához képest jó teljesítménye, egyszerűsége valamint felhasználóbarát léte már féli siker volt.

A másik fele túlműködés a géphez hamar kialakult bőséges szoftverválaszték volt. Elsősorban (természetesen...) játékból volt kiemelkedően nagy kínálat, mérőhöz az addig megszokott színvonal-tól áltaiában felfelé eltérésekből. Még a 16K-s verzió is sok, még ma is kellemes emlékeket ébresztő játék jelent meg (pl. Jetpac, Trans-Am), 48K-sra pedig egyenesen hihetetlen alkotások készültek számos álmatlan éjszakát okozva ezzel az újdonsült géptulajdonosoknak.

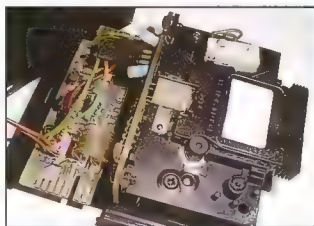
Felhasználói program téren a kínálat némileg szegényesebb, de a Spectrum ilyen téren sem szegénykezhet, tudásához és lehetőségeihez képest meglepően jól használható alkotások születtek, mint pl. a Tasword vagy a VU-Cal, hogy csak ezt a két nagynevű klasszikust említsem.

A siker további okaként feltétlenül meg kell említeni még a remekbe szabott felhasználói kézikönyveket és a programozási útmutatót. Utóbbit annak írták meg, aminek meg kellett írni egy ilyet: igazi tankönyvnek, amely nem száraz és emésztethetetlen, hanem közvetlen és érthető nyelven szöveget olvasóhoz. Jó néhány okot lehetne még felsorolni, mely a siker kialakulásához hozzájárult, vagy talán pont a gép sikere miatt jött létre. Így pl. a szoftverek mellett szintén nagyon hamar lettek elérhetőek a gépről szóló könyvek, folyóiratok, melyek a tanulást, a felhasználás és a közösségi életet nagyon segítették. Magyarországon is ehhez a géphez kap-

csolódóan jelent meg az első játékos lap, a mára már legendává vált Spectrum Világ. Az összesen 25 számot megért újság szakkellért verzióját teljes terjedelemben olvashatjuk az interneten is, itt: <http://www.muskatli.hu/pettingmaster/News/SpV/uj.spv.html>.

HIEGÉSZÍTŐH. Feltétlenül szót kell említeni a Spectrummal kapcsolatban a géphez kapható kiegészítőkről is, bár a hely szűköségére való tekintettel csak pár szóban van erre lehetőség. Ugyan az alapgép nem volt ellátva minden földi jóval, hiszen még joystickcsatlakozó sem volt rajta, a bővíthető segítségével azonban mindenféle hardver illesztésre nyílt lehetőség. Felsőrolni lehetett, csak pár példa: ZX Printer, ZX Interface 1-2, ZX Microdrive (gyors minikazettás egység kb. 100 Kbyte kapacitással, akár külön cikket is érdemelhetne), teméredő joystickillesztő modul, RS232, digitálizáló stb.

Még egy érdekesség: a ZX Interface1 segítségével akár 64 darab Spectrum volt hálózatra köthető, egy IF1-re legfeljebb 8 db Microdrive volt csatlakoztatható. Már majdnem munkára is lehetett használni a kis gépet.



EVOLÚCIÓ. A Sinclair cég a Spectrumot fokozatosan továbbfejlesztette. Először csak a kezdeti gondjait orvosolták, mint pl. a túlmelegedést és az ebből adódó instabilitási nehézségeket, illetve folyamatosan korszerűsítették a gép belsejét.

Az első látványos átalakulás 1984-ben következett be, amikor megjelent a ZX Spectrum+. Az új gép végre teljes értékű billentyűzetet kapott, és nyoma sem volt már az elődök melegeledési és instabilitási problémáinak. A billentyűzet és a gép új külalakja az időközben piacra került Sinclair QL-től származ-

zott. A QL-ről egy későbbi cikkben majd még esik szó. 1986 elején újabb komoly változás, megjelent a Spectrum 128K. Kinézet szempontjából majdnem Spectrum+, bár kicsit nagyobb nála. A memória és a ház méretének növekedése mellett egyéb újdonságok is felbukkannak: RS232, RGB és külső numerikus billentyűzet-csatoló, valamint új hanggenerátor, amely immáron 3 szölamú, de még mindig mono. Új, 128-as üzemmódú BASIC-et kiegészítettek a géphez, emellett azonban elindítható 48K üzemmódban is. De ami a legfontosabb, az új gép a régi programok (szinte) 100%-át képes futtatni.

1986-ban a Sinclair cég csődöklébe jutott egy balsikerű fejlesztés, a C5 kódnevű elektronikus kisautó miatt. Ezért a cég kénytelen volt megválni a számítógép-részlegétől, melyet az Amstrad vásárolt fel 5 millió angol fontért. Új fejlesztések kezdődtek, de nagy előrelépést már nem vittek véghez.

1987-ben megjelent a Spectrum +2, beépített magnetofonnal. 1988-ban megjelent a Spectrum +3 beépített 3"-os floppyval. Mindkét új modell a 128-as alapjaira épült. Ez azonban kevés volt már ahhoz, hogy a konkurenciával versenyben tudjanak maradni.



1988 végén az Amstrad leállította a Spectrum modellek gyártását.

1989 - és megjelentek a klónok... De ez egy másik történet.

ÉS MI VAN MOST? A Spectrumot kevés ember felejthette el, akinek valaha is kicsit komolyabb köze volt hozzá. Sinclair klubok a mai napig vannak, a géphez folyamatosan barkácsolnak lelkes emberek hardver-kiegészítőket, még új szoftverek is jelennek meg. Emulátorok bőséges választék áll rendelkezésére, és szinte az összes régi Spectrum program fellelhető az interneten, köszönhetően a rajongóknak és annak, hogy kiadójuk a legtöbbet freeware-ré minősítette. Tehát akkor mi is van most? Csak ennyi: a Spectrum még mindig él. ■ BRAZIL

LINKJAINK

<http://sinclair.hu/> (Nagyon jó magyar Sinclair honlap, szinte az összes fontos link-kei és érdekes információkkal)

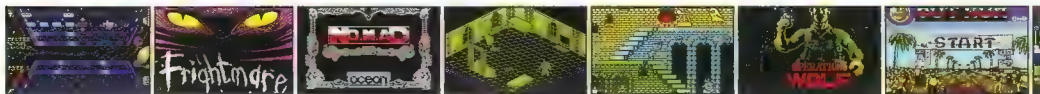
<http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/>

<http://www.worldofspectrum.org/>

<http://raww.org/> (ZX Spectrum DEMOSCENE!!!)

<http://tzxvault.retrogames.com/> (Program hegyek)

<http://t.webring.com/hub?ring=spectrum>



PLEXTOR PLEXWRITER PREMIUM

Info: Ramiris Rubin Rt. Tel: 888-3200

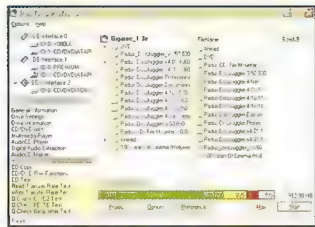
AZ UTOLSÓ MOHINÁN. Soha nem gondoltam volna, hogy egyszer ezzel a mondattal fogok kezdeni egy cikket: a Plector utolsó CD-RW íróját nálunk teszteltem. Furcsa érzés, még leírni is. De ez a valóság: a PlexWriter Premium valóban az utolsó Plector meghajtó a CD-RW írók sorában. Nem kell megjedni, a cég mostantól a DVD-írókkal folytatja majd legendás termékeinek sorát, de akárhogy is csúríj-csavarijuk a szót, egy korszak mindenképpen véget ért a Premium meghajtó megjelenésével. A Plector fejlesztői minden biztonnal érezték, hogy a búcsú nem lehet akármilyen. Előző, 48x-os írójuk (megérdemelten) közönyös piaci fogadtatása után apait-anyait beledadtak az 52x-es meghajtó fejlesztésébe. Olyannyira sok puskaport sikerült eldurrogtatniuk, hogy végül az 52x-es íróból két változat készült: az átlagos, mondhatni az előző, 48x-os meghajtójuknál pusztán egy kicsivel gyorsabb, de semmivel sem jobb Plector PX-5224TA, és a full extrás, a fejlesztések minden gyümölcsét felvonultató (és épp ezért jóval drágább) PlexWriter Premium. A meghajtót egyébként egyes országokban PX-5232TA néven forgalmazzák, de nálunk – és Európa nagy részén – Premiumként kerül a boltokba, ezért én is így fogok rá utalni a cikkben. A CD-író piacról már szintén kivonult Yamaha CRW-F1 meghajtója óta nem volt olyan CD-író előttem, amely ilyen gazdag a különleges képességek, extra szolgáltatások terén. A dobozos változat ízléses csomagolásán nem győzik felsorolni azokat a kvalitásokat, amelyek kiemelik ezt az író-t – nem csupán a szürke átlagból, de még a Plector termékek közül is. Nézzük hát sorban, mivel próbál a Plector levenni minket a lábunkról.

POWEREC. A Plector írókban már korábban is találkozhattunk a PowerRec technológiával, amely nem engedi, hogy rosszabb minőségű lemezeket túl gyors sebességgel írjuk meg. A Premium íróban a PowerRec olyan jól sikerült, hogy szinte lehetetlen vele rossz minőségű lemezt írni (már-mint nem megfelelő sebesség kiválasztásával), viszont a valóban gyors írásra alkalmas korongokat engedi 40x-esnél, vagy annál is gyorsabban égetni. A legjobban akkor ámultam el, amikor a 90 perces Primedisc lemezt 24x-es írásra saccolta (egyébként ez a korong a gyártója szerint 24x-es sebességre ajánlott, de eddig nem volt olyan író, amelyik 16x-osnál gyorsabban úgy tudta volna megírni, hogy a végeredmény nekem megfelelő minőségű legyen). Hiszi a pizsi, gondoltam, de amikor a 90 percnyi anyagot 24x-es sebességgel kiírtam, majd a tesztlemez visszahelyeztem minőségi ellenőrzés céljából, akkor finoman szólva is leszakadt az arcom a döbbenettől! A tesztlemez olyan jó minőségűek lettek, mint amikor ugyanezt a 90 perces korongot más írókkal 4x-esen és 8x-osan írtam meg! Már itt éreztem, hogy valami olyasmit kaptam a kezeim közé, mint amikor annak idején az első Plector írómat beszerztem a megdolgozott 2x-es HP íróm menybemenetele után. Az írási minőséget a 48x-os Maxell korongokkal folytattam, amelyek ugyan az első színárakkal ellentétben már nem Taiyo Yuden, hanem Ritek gyártmányúak, de azért bíztam benne, hogy megállják a helyüket. A Premium író azonban nem lehetett becsapni. Míg a Taiyo Yuden-féle, 48x-os Maxell lemezt kószó nélkül engedte teljes sebességgel írni (a sebesség a 80-ik percnél, az

az a lemez végén 54x-es főlé csúszott picivel átlagosan 40x-esnél is gyorsabb tempót eredményezve), addig bizony a Ritek-féle Maxell lemezt szigorúan a 40x-es határon tartotta. Kiváncsiságból azért kikapcsoltam a PlexTools programban a PowerRecet, és ráerőszakoltam a Ritek lemezére is az 52x-es tempót. Az eredmény meglepően jó lett, de a visszaellenőrzés során a tesztprogram a Taiyo Yuden korongán jóval kevesebb C2 hibát talált, míg a Riteken bőven akadt C2 típusú hiba is. Ettől függetlenül a megírt lemezek mindegyike kitűnően olvasható (lásd a külön kereset írást a C1-es és C2-es hibákról), ami megmutatta, milyen jó minőségben ír a PlexWriter Premium. A tesztet a 40x-esre szavatolt SkyMedia CD-R lemezekkel folytattam, de ezeket az író első körben csak 24x-esen volt hajlandó megírni. Miután azonban leteszteltem a PlexTools programban található, kimondottan az üres lemezek fizikai karakterisztikáját vizsgáló rutinnal a lemezt, a program már rögtön 40x-es tempót ajánlott fel hozzájuk. Amikor bátran újfent kikapcsoltam a PowerRecet a Sky lemezek írásakor, az 52x-esen megírt Sky korongok minőségi eredményét is elégedetten figyeltem: az író ehhez a lemezhez is olyan írási stratégiát talált, hogy korábban csak 24x-es és 32x-es sebességgel megírt (ugyanílyen) Sky korongok esetében láttam ilyen jó eredményt. A Premium író egyébként 8x-osan olyan minőségben ír Audio CD-t, hogy a régebbi CD-írók általam is dicsőített, 1x-es és 2x-es írás mellett felmutatót írási minőségét sok esetben játszva felülmúlja – természetesen ez az alkalmazott lemez függvénye is, és kérést szubjektív véleményként értelmezni.

GIGAREC. Már most érzem, hogy a PlexWriter Premium minden képességét lehetetlen ismertetni egy ilyen kis terjedelmű cikkben, de azért folytatom a GigaRecet. A GigaRec a Sanyo által kifejlesztett HDBurn technológiára erősen hasonlító módszer (könnyen lehet, hogy a két dolog egy és ugyanaz, bár a megdőlő, elérhető kapacitások különböznek). Az eljárás lényege, hogy a szabványosnál rövidebb optikai jelek rögzítésének köszönhetően több adatot írhatunk fel ugyanazokra a lemezekre a normál írási módhoz képest. Érdekesség: a Yamaha Audio CD-írásához kifejlesztett eljárása pont fordítva dolgozik, ott a nagyobb – de jobban olvasható – jelek csökkentik a lemez névleges kapacitását, itt pedig a kisebb – de rosszabbul olvasható – jelek adnak to-





vábbi „helyet” a lemezek. A GigaRec tehát kielég az eredeti CD-R szabvány diktálta ösvényről, egyfajta sűrűbb adatregisztrációt valósít meg, amely minden bizonnyal az olvashatóság rovására megy, ha az olvasónk nincs kifejezetten felkészítve az ilyen módszerrel írt lemezek olvasására. Sajnos egyelőre a PlexWriter Premium meghajtott kívül egyetlen olyan drive sincs, amelyik kimondottan támogatná a GigaRec (vagy HDBurn)

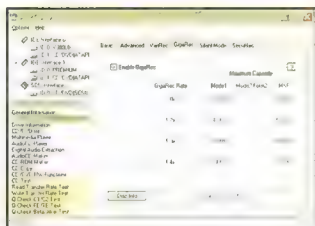
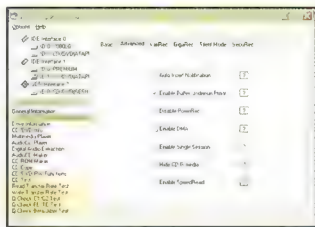
A C1, C2 ÉS CU HIBÁK

Minden CD lemez, még a gyárilag présselt eredeti korongok is tartalmaznak hibákat. Alapvetően három csoportba soroljuk őket (a teljes technikai leírás ennél jóval bonyolultabb, de itt és most ennyi bőven elegendő), C1, C2 és úgynevezett CU hibákat különböztetünk meg. A C1-es és C2-es hibák még javíthatók a lejátszó (vagy CD-ROM olvasó) állacsony szintű hardveres hibajavító algoritmusának köszönhetően (a C1 a könnyebb, a C2 a súlyosabb hiba), a CU jelzésű területet olvashatatlan mintákat jelölnek. A C1 és C2 hibák majd minden lemezen előfordulnak, még a gyári, eredeti Audio CD lemezek esetén is igen gyakran, de átlagos eloszlásuk és összegük egyfajta mérőszámként értelmezhető, amely a lemez minőségét definiálja. A C1, C2 és CU hibák nem a CD-ROM lemezek adatszerkezetének hibái, hanem az állacsony szintű hibákat jelölik, amelyek közvetlenül az fizikai dekódolás során jelentkeznek (tehát minden – zenei, adat, VCD stb. – lemezen előfordulnak). Minél több az egy másodperces dekódolt anyagra jutó C1 és C2 hibák száma, annál több hardveres korrekcióra szorul a beolvasás (Audio CD esetén ezek a hangminőség rovására is mehetnek, lévén ott nincs további hibaelőíró algoritmus, mint a CD-ROM korongok adatszerkezetében).

módban írt lemezek olvasását, de állítólag több régebbi Plextor meghajtóhoz lesz firmware frissítés ez ügyben – más gyártók meghajtói vagy olvassák ezeket a lemezeket, vagy nem – nem volt módunk ezt széles körben tesztelni (egyelőre vegyessék a tapasztalataink). A GigaRec mód a PlexTools programban aktiválható, ott állíthatjuk be, milyen mértékben kívánunk élni az adatsűrítéssel. A lehetőségek: 1.2, 1.3 és 1.4. Nemes egyszerűséggel úgy számolhatjuk ki a kiválasztott GigaRec mód által elérhető kapacitást, hogy a behelyezett üres CD-R lemezünk eredeti méretét megszorozzuk a misztikusnak tűnő számokkal. Fürgőbb elméleti olvasom mindjárt rájöhettek, hogy 700 MB-os (80 perces) lemezre így 980 MB is felirható (1.4-es GigaRec módban), de tapasztalatlan szerint az 1.2-es és az 1.3-es mód használatát üdvözlőbb, az 1.4-es módban írt lemez már nagyon-nagyon nehezen visszaolvasható a PlexWriter Premium számára is, míg a kisebb sűrűséggel írt lemezeket más DVD-ROM olvasókban több-kevesebb sikerrel felismertem. Nem tudom, hogy a GigaRec mód alkalmas-e hosszú távra tervezett, bombabiztos archiválásra, de gyanúm szerint nem igazán erre való – viszont egy-két éven belül amúgy is értéktelenné váló katonák ideiglenes és helykimélő tárolására való alternatívát nyújthat. Adóbevallásunkat és céges adatainkat tehát ne így őrizzük meg. A 90 perces lemezek esetében a GigaRec még nagyobb kapacitással kecsegtet, de ott már végképp csak az 1.2-es módban szabad írni: tesztjeim szerint a 90 perces Primedisc lemezek az 1.2-es GigaRec módban mindenféle lassulás nélkül visszaolvashatók lettek, de az 1.3-as és az 1.4-es tesztjelemez gyakorlatilag olvashatatlanok. A Plextor által hirdetett 99 perces lemezen 1,2 GB rögzítést ígérő szlogen tehát egyelőre még nem valóra váltható, de a GigaRec teljesítményén még sokat javíthatnak firmware-frissítéssel is.

SECUREC. Sokan vágyának arra, hogy lemezeiket, illetve a CD-re kerülő adataikat valamilyen szinten levédhessék. A lemezek fájlrendszer-szintű titkosítását megnehezíti a tény, hogy a korongon használatos ISO9660 rendszer (illetve annak az idők során kissé módosult, kibővített változata) nem igazán ad lehetőséget ilyesmire (sőt, egyáltalán nem), tehát le kell mondanai az NFS fájlrendszerhez hasonlított védelmi lehetőségekről. Szerencsére a Plextor fejlesztők olyan trükköt módoltak ki, amellyel a lemezek tartalma levéldhető, és csak egy bizonyos segédprogram telepítése után válik olvashatóvá (a jelszó ismeretében). A kis segédprogram természetesen külön is letölthető a Plextor oldaláról, szóval nem kell mindenhol a PlexTools programot magunkkal cipelnünk, ha védt lemezeinket alkalmasint nem otthon akarjuk olvashatóvá tenni.

VARIREC. A VariRec tesztelése külön három-négy oldalnyi cikk megérdemelné. A Plextor korábbi íróihoz is igénybe vehettük ezt az extra szolgáltatást, amely az írást végző lézer finomkalibrálására ad lehetőséget. Ezáltal egy-egy adott CD-R lemez meghajlatható az a tökéletes hardverbeállítás, amely az Audio CD lejátszóknak a – nekünk tetsző – legjobb hangminőségét eredményezi. A legújabb PlexTools változatok már nem csupán egyszerű csúszkán adnak beállítási lehetőséget a VariRec esetén, hanem a behelyezett lemez hordozórétegének típusa szerint is választhatunk.



VÉGZŐ. Tökéletes. A terjedelmi korlátok miatt nem tudok részletesen kitérni az újírásra, a meghajtó általános teljesítményére. CD-ROM olvasók nagyon fűgű, az összes eddigi Plextor újírót maga mögött hagyja elérési és átviteli sebességben egyaránt. Az újírás elvileg már 32x-es, de Ultra High Speed lemezből az összes létező kapcsolatainkat felhasználva sem tudtunk 24x-esnél gyorsabban szerezni. A 24x-es újírás viszont nagyon jól működik! Ha a szerkesztőnk jóváhagyják, a következő számban még szívesen visszatérnék egy oldalnyi részletes tesztel, mert ez a meghajtó megérdemelné! Az eddigi legjobb író – méltó búcsú a Plextor részéről a lassan elavulttá váló CD-RW piciótól. ■ **PPÉTER**





LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

Újabb hónap, újabb hírek a linuxos játékok világából. Habár a nagy meleg inkább a strandokra csábít, mintsem a számítógép elé, mégis remélem, hogy azért lesznek páran, akik a linux friss és varázslatos világában kalandozva számtalan friss hírrel gazdagabban térhetnek vissza jól megszokott frissítőjük mellé. Kezdjük hát a mai hírcso-korral.

Sajnos az első hír nem tartozik a legjobbak közé. Az előző számok egyikében már említett FreeCraft projektet a Blizzard felszólítására a készítőknél kellett fejezniük. A Blizzard ugyanis kifogásolta, hogy a FreeCraft mind a nevében, mind a koncepciójában nagyon hasonlít a saját termékükre. Aki esetleg nem emlékezne, nos, a FreeCraft az egyik első valósidejű és egyben nyílt forráskódú stratégiai játék, amely képes volt a Warcraft II adatfájljait is felhasználni. Azért öröm az ürömben, hogy a fejlesztés Projekt Inferno néven tovább fog folytatódni, igaz, a már említett Warcraft II-kompatibilitás mellőzésével. Akit az új projekt érdekel, az az irc.freemove.net #projectinferno csatornáján veheti fel a kapcsolatot a fejlesztőkkel, ugyanis a projektnek egyelőre még nincs site-ja.

SIMULTRANS. Ez a neve a Hansjörg Malthaner által fejlesztett közlekedés- és gazdasági szimulációs programnak, amely első ránézésre nagyon hasonlít a pár éve megjelent Transport Tycoonra. A Linux, BeOS és Windows alatti változatot rendelkezé- já-

ték a fejlesztő szerint még nem érte el a playképes állapotot, ám játszani már lehet vele. Velehetünk különféle buszokat, szállító járműveket, hajókat, mozdonyokat és vasúti szerelvényeket, amelyeknek megszervezhetjük a menetrendjét, az útvonalát. A pénzhez jutáshoz figyelniünk kell a gazdaságos üzemeltetésre, az üjtásokra, tehát szinte mindenre, amit a valós életben is figyelemmel kell kísérnünk a sikeres üzemeléshez. A játék legutóbbi verzióját illetve leírást hozzá a www.s-line.de/homepages/simutrans/en/simu.html címen találhatunk. Még valami, amit talán néhányan nagyra értékelnek: a program elindításakor ki kell választanunk a játék nyelvét, amelyek között – mily meglepő – ott szerepel a magyar is. Ajánlom hát figyelmébe mindenkinek, aki a Sim-játékok iránt érdeklődik.

Folytatva utunkat a nyílt forráskódú és többnyire linux alatti játékok világában, újabb gyöngyszemet fedezhetünk fel. A FlightGear projekt keretein belül a világ számtalan pontjáról közreműködő fejlesztők megalkottak egy repülőgép-szimulátort, amely talán még a Microsoft Flight Simulatorral is felveheti a versenyt. A fejlesztők saját ötleteiket, tapasztalataikat valósíthatták meg, amikor csatlakoztak a projekthez, és ezek azok az ötletek voltak, amelyeket a már létező gyári játékokból hiányoltak.

A hardware-követelmény sem túl nagy: legyen egy OpenGl-t támogató videokártyánk, legalább 400 MHz-es processzor a gépünkben, és persze minél több me-

mória. A szimulátorról azt hiszem, elég annyit megemlíteni, hogy számtalan kiegészítővel, térképpel és repülőgéppel bővíthető, amelyekről egy összegyűjtött linklistát a www.flightgear.org/links.html oldalon találhatunk.

TÁNC ÉS ZENE. A icculus.org/pyddr oldalon található táncoktató játékot nem viccnek szánták. Itt tényleg az a feladatunk, hogy megtanuljunk táncolni, hogy megismerjük a tánclépéseket. A szép grafika, a jó zene elengedhetetlen feltétele a jó szórákosnak, amelyet a programban felbukkanó nevezte megróbbál még kellemesebbé és felelhetetlenebbé tenni. Érdemes kipróbálni.

A foci senki számára sem ismeretlen. Játsszák kicsik, nagyok, fiatalok, öregek. A feladat egyszerű: a labdát az ellenfél kapujába kell juttatni. Vagy mégsem? A Soccer nevű játékban autókkal kell a labdát minél ügyesebben és bravúrosabban belőnünk, akárcsak az igazi fociban, igaz, ott autók helyett emberek szerepelnek a pályán. A hálózaton és az Interneten is játszható játék szintén OpenGl-t használ a megjelenítéshez.

A projektnek, mint oly sok más esetben, megint a sourceforge ad helyet: a soccar.sourceforge.net-en juthatunk hozzá a program 0.5-ös verziójához, illetve az installáció angol nyelvű útmutatójához. Ugyanitt letölthetjük a Windows alatti verziót is, hiszen a fejlesztők gondoskodtak a Windowst használó játékosok igényeinek kielégítéséről is.





WINE. A legutóbbi cikk óta hivatalosan is megjelent a WineX 3.1. A Transgaming által fejlesztett, a Wine nyílt forráskódú fejlesztésén alapuló, ám a DirectX és a Windows alatti játékok szimulációját elsőséges szempontként kezelő fejlesztés számtalan újtáson ment keresztül a legutóbbi verzió óta. Csak pár dolog, amelyet tényleg érdemes megemlíteni erről a kiváló Windows-emulátorról:

- Újabb játékok támogatását implementálták a programba, így például a Morrowind és a Grand Theft Auto: Vice City is nagyszerűen működik az emulációval.
- További sebesség- és grafikai módosításokat hajtottak végre, ezt a változtatást tükrözi többek között a Battlefield 1942 grafikus megjelenése. Az összes, előzőleg nem támogatott, ám a Battlefield 1942-ben megtalálható grafikus funkció támogatottá vált.
- Az átlagos DirectX3D teljesítmény a legtöbb játékból 10%-15%-kal emelkedett, illetve a fejlesztők szent egyes esetekben a fejlődés még ennél is magasabb.
- Jó néhány újabb játék installáló programjának támogatását is implementálták, így például az oly gyakran használt Microsoft megoldást is.
- Néhány régebbi gond kiküszöbölését; így például továbbfejlesztették azoknak a disztribúcióknak a felismerését, amelyek újabb glbc (ez nagyon gyakran használt programozói könyvtár linux alatti) verzióval rendelkeznek, ám nem képesek pár játékot futtatni pont a glbc korlátozásai miatt.
- A mono hangkártyák (mint amilyen az i810) támogatása is belekerült az új verzióba.

A WineX másik képessége, amellyel az egyéb Windows-emulációk fölé emelkedik, a Point2Play funkció, amely most további tulajdonságokkal bővült:

- Most már képes egyszerre több WineX verziót menedzselni.
- Lehetőség arra, hogy a TransGaming témát használja, avagy létező Asztal témákkal dolgozzon.

- Teljes átméretezhetőség.
- A játékok parancssorból történő indítása.

A rövid ismertető után térjünk hát vissza a Wine világába. Legutóbb a WineMM hiányzott a konfigurációs file leírásából, illetve még pár apróság, amelyekre most sort is kerítünk. A WineMM arra használatos, hogy meghatározzuk, mely multimédia-vezérlőprogramokat kell betölteni. Mivel ezek nagyban függnek a rendszerre installált multimédia csatlakozó felületektől (pl.: OSS, ALSA stb.), ezért muszáj beállítatónak lennie, hogy melyik vezérlőprogramot kell betölteni.

A [WinMM] rész a következőképpen néz ki:

```
[WinMM]
"Drivers" = "wineoss.drv"
"WaveMapper" = "msacm.drv"
"MidMapper" = "midimap.drv"
```

Minden résznek kötelező kitélve lennie.

A "Drivers" rész pontosvesszővel elválasztott listája a modulok neveinek, amelyek az alacsony szintű vezérlőprogramokat (low level driver) tartalmazzák. Az összes itt felsorolt vezérlőprogram betöltődik, amikor az MMSYSTEM/WINMM elindul, és kajaálja a windowsos program számára a belső eljárásokat.

A "WaveMapper" annak a modulnak a nevét tartalmazza, amely a Wave Mapper vezérlőprogramot tartalmazza. Egyezre csak egy Wave Mapper lehet definiálva egy rendszerben.

A "MidMapper" a Wave Mapperhez hasonlóan annak a modulnak a nevét tartalmazza, amely a MIDI Mapper vezérlőprogramot tartalmazza, és szintén egyszerre csak egy lehet definiálva a rendszerben.

A Wine installálása a már egyszer leírt módon történhet: lehet csomagból telepíteni, ekkor egy előre fordít-

tott bináris állomány települ a rendszerünkre, illetve lehet forrásból is telepíteni. Ám a telepítés után az általános beállításokat nemcsak kézzel, a szöveges konfigurációs állományban módosítgatva tehetjük meg, hanem rendelkezésünkre áll a WineSetupTk alkalmazás. Ez egy grafikus, X Window alatt futó Wine konfigurációs eszköz, amely hihetetlenül megkönnyíti a Wine konfigurációjának kimenetelét. Használata a Wine-környezet beállításához a Wine telepítése után lehetséges. A programot a CodeWeavers készítette még 2000-ben azzal a céllal, hogy a Wine-t még jobban desktop-orientáltá és így felhasználóbarátabbá tegye. Természetesen a 2000-es dátumból adódik, hogy a WineSetupTk csak Windows 98-ig ismeri a windowsos operációs rendszereket, így aki Windows Millenniumot, Windows 2000-et vagy WindowsXP-t akar emuláltatni a Wine-nal, kénytelen a saját kezével szerkeszteni a konfigurációs állományt. A programhoz hozzájuthatunk a csesnet.dl.sourceforge.net/sourceforge/wine címen.

Sok újdonság, változás jellemzi ma a linuxos játékszínteret. Ám azt el kell ismerni, hogy bár számtalan megoldás, sok játék van már linux alatt is, mégis egyelőre az a jellemző, hogy Windows alá hamarabb és lényegesen nagyobb számban jelennek meg játékok. Talán a jövőben változni fog ez a kép, mint ahogy a szerverek és az irodai gépek terén ma már egyre több helyen találunk Linuxot. De amíg át nem bilien a mérleg erre az oldalra, a linuxosok számára a Windows-emuláció marad az egyetlen megoldás a linux alatt nem létező programok, és így jellemzően a játékok futtatására. A következő részben megnézzük, milyen lehetőségeink vannak a WineX-szel, milyen támogatást találunk hozzá, illetve utánanézzünk annak is, hogy mit kezdhetünk a Wine1lbel, amely a Wine fejlesztéshez kapcsolódik. ■ **Fec**



GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek! Már olyan régóta foglalkozunk a Grab rovat hasábjain a VCD/SVCD készítéssel és a különböző videotechnikai alapfogalmak ismertetésével, hogy lassacskán feledésbe merült a rovat eredeti feladata, témaköre. Éppen ezért nagy örömmel szeretném bejelenteni az egyik legnépszerűbb CD-író program (vagy inkább programcsomag) megújulását. Mire az újság megjelenik, a Nero 6-os változata már letölthető lesz. Az új program kipróbálható változata egészen pontosan július 18-án került ki az Ahead honlapjára, ezzel párhuzamosan már online megrendelhető, megvásárolható a program teljes értékű verziója, a dobozos változat egy hónapon belül kerül majd a kereskedők polcaira. A Nero 6 legfontosabb újítása, hogy a kissé sebesebb verzió mellett komoly multimédiás képességeket kapott, különösen a teljes, Ultimate változat, amely az alapnak számító Nero Burning Rom szoftver mellett számos kiegészítőt is tartalmaz. Eddig is készíthettünk alapszintű menüket, chaptereket VCD, SVCD lemezekünkhöz, de az új Nero ennél messzebbre merészkedik, és már bizonyos szerkesztési, komolyabb konvertálási feladatokat is magára vállal – egyelőre nem tudjuk, milyen sikerrel. Mindezenestire a cég honlapján belgrát újdonságok és fejlesztések tovább erősítik majd a Nero piacvezető szerepét, hiszen a bejelentéssel párhuzamosan számos CD/DVD-író gyártó is foglalmazta be, hogy OEM konstrukcióban a Nero programot adják majd a dobozos kitben forgalmazott meghajtók mellé. Remélhetően a következő számban már kivesézhetem, milyen újdonságokkal kecsegtet a hazánkban is igen népszerű programcsomag hatodik generációja.

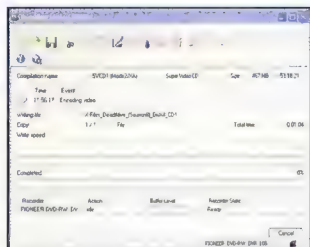
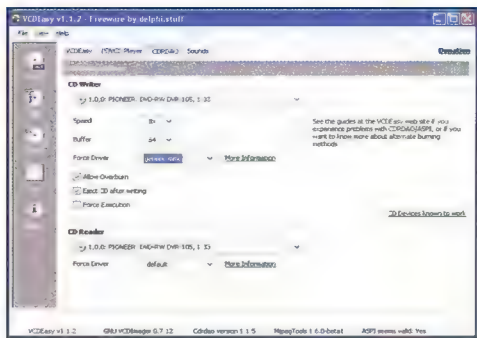
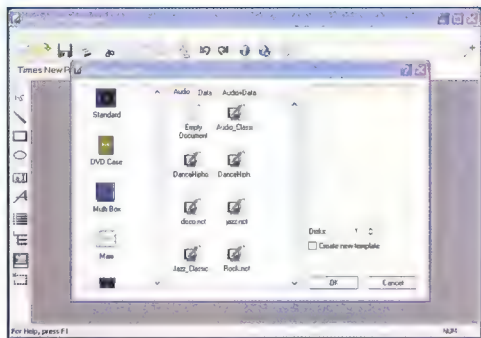
DOLGOZNI CSAK PONTOSAN ÉS SZÉPEN. Legutóbb gyakorlatiasabb témaválasztást ígértam, és

most igyekszem ennek megfelelni. Ha minden igaz, akkor most már nagyjából tudjátok, hogy egy-egy forrásállományból a másodpercenkénti képkockák sebességével összefüggésben milyen televíziós szabványú VCD-t, illetve SVCD-t érdemes készíteni. Ne felejtsetek el azt, hogy a legtöbb esetben – internetről letöltött, DVD-forrásból készített AVI állomány esetén – a felbontás egy az egyben nem felel meg sem VCD, sem SVCD készítéséhez. Szerencsére a TMPGEnc program kiváló átméretezési képességgel rendelkezik, de a képarány megtartására, a rendelkezésre álló képterület kitöltésére vonatkozó beállítás érdemes mindenképpen leellenőrizni a program előnézeti képeiben. Tételezzük fel, hogy a sok-sok cikkolvasás után végre-valahára sikerült szabványos MPEG állományt létrehozniuk a TMPGEnc programmal. A program által kimenetként használt, többnyire MPG kiterjesztésű fájl általában a képet és a hangot egyaránt tartalmazza. VCD esetében a kép MPEG-1, SVCD esetén MPEG-2, a hang mindkét esetben MPEG-1 layer2, 44,1 KHz-es, 224 Kbit/s átlósávszélességű, sztereó hangcsatorna. Bizonyos értelemben tehát a végeredmény már összetett formátum, amely – feltéve, ha használtuk a program előre beállított VCD/SVCD sablonjait – pontosan olyan elosztásban tartalmazza a kép- és hangsáv arányosan elosztott adatacsmagjait, hogy ebből a fájlból bármelyik egyszerű CD-író programmal megírhatjuk a VCD/SVCD lemezeinket. Az adatacsmagok arányos elosztása azért fontos, mert mindkét formátum esetében az asztali lejátszók szigorúan korlátozott képességeivel kell számolnunk. Ezek a berendezések VCD esetén 1x-es, SVCD lemeznél általában 2x-es olvasási sebességgel dolgoznak. Ráadásul az adatok feldolgozása egy állandó méretű puffern keresztül, előre definiált adatacsmagok mentén történik. Ezért fontos, hogy az MPEG

tömörítő program által elkészített kép- és hanganyag olyan módon legyen összekeverve (mixing) az állományon belül, hogy a feldolgozás során a kép és a hang dekódolása szinkronban tartható legyen az adott sebesség mellett. Ezzel elkerülhető, hogy hiányos, töredéksomás kerüljön a lejátszó pufferebe. Az ilyen adathány perliantni megállást, csúnya kép- vagy hanghibát, szünetet okozhat a lejátszás során, amikor a lejátszó kétségebeesetten próbálja a hiányos csomaghoz tartozó, elmaradt adatot kiolvasni a lemezről. A képet és hangot tartalmazó, MPG kiterjesztésű állományunk bizonyos értelemben egyfajta befoglaló formátumnak tekinthető, hiszen egy fájlban belül tartalmaz több adatacsmagot – jelen esetben egy videosávot és egy hangsávot. Ez a leggyorsabb példája a VideoCD-nek és a SuperVideoCD-nek, amelyek egyébként ennél kicsit többre is képesek. Maradjunk azonban még ennél az egyszerű felállásnál, hiszen legtöbbünk számára az ilyen felépítésű anyag is elegendő egy-egy film, saját felvétel archiválásához. Ha az MPG kiterjesztésű végeredmény elkészült, hogyan lépünk tovább a TMPGEnc programból?

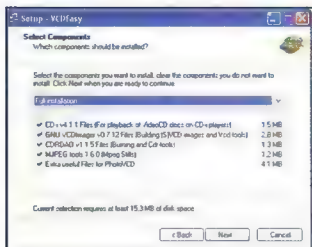
NERO. A Nero program a fentebb említett, egyszerű felépítésű MPEG állományok kiírására tökéletesen megfelel, ezt már korábban is említettem. Sokan ott követik el a legnagyobb hibát, hogy a Nero programnak nem az előkészített





készítéssel kapcsolatosan. Kiírásra is csak abban az esetben javasolható, ha az előkészített MPEG állomány csak két adatsornát tartalmaz, tehát egy video és egy audio sáv található benne. Az extra, több hangsávot, vagy ki-bekapcsolható feliratokat tartalmazó, bonyolultabb MPEG állományok kiírására egy másik programot javaslok, rögtön itt alább.

VCD EASY. A VideoCD vagy SuperVideoCD kompatibilis MPEG állományunk kiírására legtöbb esetben a Nero program is megfelelő, most mégis egy másik programot szeretnék a figyelemtekbe ajánlani. A VCD Easy nevű alkalmazásról van szó, amely mind az ideig teljesen szabadon használható programként hódított az otthoni VCD/SVCD készítő népes társaságban, de mostantól csak korlátozott formában férhető hozzá a regisztrációt megelőző kíváncsi felhasználók részére. Ettől eltekintve érdemes esélyt adni neki, mert elévülhetetlen érdemei vannak az SVCD formátum – mint jó minőségű, házilag is összehakácsolható képlemez – gyors népszerűsítésében. A nevéből talán sejthető, hogy a VCD Easy a VideoCD és SVCD lemezek könnyű, gyors elkészítéséhez ad segítséget. Helyes a következtetés, azonban a program ennél jóval többre képes, bár mi most csak alapszinten fogunk vele megismerkedni. Javaslom az 1.1.5-ös változatnál korábbi verzió beszerzését, mert az még nem tartalmaz semmilyen korlátozást, sajnos az 1.1.5-ös verziótól felfelé már komoly korlátozások kerültek a „free limited version” jelöléssel ellátott programba. Az 1.1.2-es változat letöltéséhez a cikk végén találtak egy URL-t, ebben semmi illegális nincs. Am a legfontosabb: ez a változat mindent tud, ami nekünk kell. A program telepítése során a teljes változatot érdemes választani, ez nem csupán a VCD Easy lényegét képező alapprogramot rakja fel, de azokat az apróságokat is, amelyek feltétlenül szükség lesz a teljes értékű VCD/SVCD korongok készítéséhez. Kihangsúlyozom: a VCD Easy nem képes konvertálni AVI vagy egyéb videóállományokból, a program „csak” a



korábban már előkészített, szabványos MPEG állományok kiírására alkalmas, de ehhez minden elképzelhető segítséget és lehetőséget megad! Nem csak az íráshoz nyújt segítséget, néhány igen hasznos trükkre is képes, többek között a kész VideoCD/SVCD lemezekről bálga módon lerángatott DAT kiterjesztésű állományok visszaalakításában is segít, hogy ezeket újra kiírassuk szabványos képlemezeként. A program telepítése után érdemes elvégezni néhány beállítást, különösen a Settings/CDRAO menük alatt, ahol a CD-írónk paramétereit adhatjuk meg – ha nem tudjuk, hogy írónk milyen natív parancskázzal dolgozik, akkor a „generic-mm” általában megfelelő választás lesz. Nem kell megijedni, ha a program mégsem tud majd ilyni kedvenc CD-írónkkal, hiszen VCD Easy egyenként tulajdonosága éppen az, hogy a CDRWIN programból megszokott BIN/CUE típusú image állományt ad végeredményül, amelyet a legtöbb ismert CD-író programmal gond nélkül felírhatunk majd. Innen folytatjuk legközelebb, addig is próbáljatok megismerkedni a program felépítésével, a bátrabbak biztos rájöttek már, hová kell berángatni az előkészített MPEG fájlokat további feldolgozás céljából.

(TMGEnc programmal, vagy más MPEG tömörítő programmal kódolt) MPEG állományt próbálják „beadni”, hanem a forrás AVI állományt dobják oda. A Nero ugyan ezt megeszi, de ilyen esetben bő maga próbálja meg az MPEG tömörítést elvégezni. VideoCD esetén általában nem reklamál, mert az MPEG-1 tömörítő a program alapartozéka, SVCD készítéskor azonban hiányolni fogja az (abszolút nem ingyenes kategóriába tartozó) MPEG-2 modult, és hibajelzéssel leáll. Ám ha be is szerezzük a kérdéses modult, akkor sem érdemes a Nero-ra bízni a tömörítést. A beépített MPEG-1 és a külön beszerezhető MPEG-2 tömörítő modulok ugyanis gyálázatos minőségben dolgoznak! Még egy laikus felhasználó által rosszul beállított TMGEnc is szebb végeredményt produkál, mint a Nero saját tömörítő programja. A Nero tehát nem való a forrásállományok közvetlen feldolgozására, csak és kizárólag az előre preparált, kész MPEG fájlokat szabad kilni vele. A fentebb említett 6-os Nero változat állítólag már jóval fejlettebb (jobb minőségű?) megoldásokkal bír majd, de biztos állíthatom, hogy a célprogramok használata mindig sokkal jobb eredményt ad, mint a sok-sok feladatot egyben elvégezni kívánó csodaprogramok. Minden szoftvert csak arra szabad használni, amire elsődlegesen tervezték, a Nero pedig ugyebár CD-író program, nem MPEG tömörítő! Az egyszerű MPEG fájlokat szépen kiírhatjuk vele, de semmi egyéb feladatra nem alkalmas a VCD/SVCD-

A VCD Easy szabadon használható változatának letölthető:
www.cdgrab.hu/stuff/software/vcd easy/vcd easy_v1.1.2_Setup.zip
 ■ PPÉTER

HARDVER FÓRUM

Sziasztok! Ebben a nyári melegben rettentő unalmas dolog ám alaplapokat tesztelni. De nincs mese, muszáj megcsinálni, mert megint vannak kellemes és kellemetlen meglepetésekkel tölthető újdonságok. Csak most, csak itt és csak nektek tollhegyre kerül az Intel Springdale – azaz az Intel 865 – chipsetes alaplapok közül az Abit IS-7, meg az Asus P3B800. Remélem, kelendő megfigyelések, hogy az időmet ilyen marhaságokkal töltöm ahelyett, hogy valami kellemes vízparti helyen, árnyas fák alatt hideg sört kortyolgatva nézegetném az idei bikini-felhozatalt.

Váguink a dolgok közepébe, gondolom, mindenki tudja, hogy az Intel nemrég kihozta a Pentium 4 eddigi legjobbat, kétszatornás DDR memóriát támogató chipkészletet. Ezek pedig az i875 Canterwood és az i865 Springdale. Úgy néz ki, ezek lesznek az eddig egyeduralgóak, ámde sajnos tovább már nem támogatott rambuszos alaplapok utódai, mert teljesítményben kizárólag ezek veszik fel a versenyt, sőt, nem egy esetben le is pipálják azokat. Zárójelben jegyzem meg, hogy nem feltétlenül kell elmagyarázni a jó kis Asus P4T 533C, vagy 533R rambuszos alaplapokat. Egy 3,06-os hyperthreadinggel rendelkező procival ezek teljesítménye több, mint elegendő – bármire. Sajnos, az egyik legnépszerűbb rambuszos alaplap, az Abit TH7-II nem támogatja a hyperthreadinget, de nagyjából procival még ez is sokáig életképes. Az új chipkészletekkel csaknem egy időben kerültek bejelentésre a 2,4, 2,6, 2,8, 3,0, és a 3,2 GHz órajelű, 800 MHz belső órajelű, D1 steppinges, hyperthreadinget támogató Pentium 4 processzorok is. Visszatérve a chipkészletekre, a 875 a drágább, tehát az ezzel készült alaplapok is drágábbak, míg a 865 olcsóbb. A különbség – az Intel megfogalmazása szerint – az, hogy a drágább chipkészlet tartalmazza a PAT – Performance Acceleration Technology – memória-gyorsító technológiát, viszont az olcsóbb nem... Ez a PAT dolog még az alaplapok ismertetése előtt megér pár szót. Arról van szó, hogy a PAT segítségével a valóban rendkívül stabilra sikerült 875-ös chipkészlettel jó néhány százalékkal fel lehet gyorsítani az egyébként sem lassú memóriaelérést. A PAT kizárólag a 800 MHz-es processzorok használata esetében, tehát 200 MHz-es órajelű, illetve a fölött működik. Ez a technológia – megint csak az Intel szerint – az olcsóbb, 865-ös chipkészlet által nem támogatott. Ennek okaként csak sejtetni engedték, hogy a 865-ös chipkészlet gyengébben sikerült 875-ösökkel

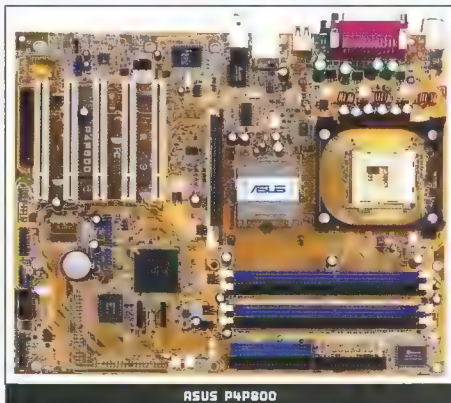
kerül kiválogatásra. Természetes tehát, hogy ez olcsóbb, hiszen rosszabb is. Ez az újkori mókusvaktás szép példája. Egyszerűen nem hiszem el, hogy egy gyár képes két közel egyforma chipkészlet miatt külön gyártósort üzemeltetni, külön minőségellenőrzést beiktatni stb. Én régóta mondogatom, hogy a világot három dolog viszi előre: az elégedetlenség, az irigység és a kíváncsiság. Ebből a háromból a legutolsó ösztönözhetne az Asus mérnökeit, akik azt gondolták magukban: egy életünk, egy halálunk, nézessük egy csöppet a 875-ös chipsetet, utána meg a 865-öst, buheráljuk meg egy kicsit a 865-ös bioszt, hátha ebben is meg van a PAT? És mit ad Isten, ment nekik. Ettől aztán a többi alaplapgyár mérnökei is vérszemet kaptak – hiába, a lejtőn nincs megállás –, ésők is elkezdtek buherálni saját bioszaikat, mindannyiszor sikerrel. Ott tartunk tehát, hogy a buherált bioszos, 865-ös chipsetes alaplapok teljesítményben túlszárnyalják a jóval drágább 875-ös kartársaikat. Ne gondolja senki, hogy ezek a buherált bioszok titkos csatornák, fű alatt terjednek. Dehogya. A gyártók szorgalmasan elhelyezték őket hivatalos oldalain, bárki számára hozzáférhető módon. Közben az is kiderült, hogy a világon semmi különbség sincs a 875 meg a 865 között. Illetve an. Az Intel mindkét chipsetbe beépített egy kis késleltetést 200 MHz órajel fölött. A 875-ösben ez gyárilag ki van kapcsolva, a 865-ösben pedig a buherált biosszal lehet kikapcsolni. Az okokról el lehet gondolkozni. Talán annyira jól sikerültek az áramkörök, hogy nem lehetett egyet sem leminősíteni olcsóbbnak? Esetleg az Inteltől már megszokott ügyes marketing? Vagy ajándék a felhasználónak, mint volt a 300-as Celeron 450-en, meg a maláj Szandokán Pentium II 300, 504 MHz-en? Én se tudom, te se tudod, csak az Intel tudja. Mindenesetre a gyár részéről eddig semmiféle hivatalos kommentár nem érkezett, állítólag azonban az illetékesek szigorúan összevonták a szemöldöküket. Ettől az alaplapgyártók annyira meggyedtek, hogy különféle fantáziadús nevekre keresztelték a bioszban be-

kapcsolható memóriagyorsítást. Az Asusban például Memory Acceleration Mode lett, az Abitnál feltételeg többet játszanak, ott Game Accelerator lett a neve. Megjegyzem, hogy ezek az alaplapok támogatják az Intel jövőd, Prescott magos processzorait is.

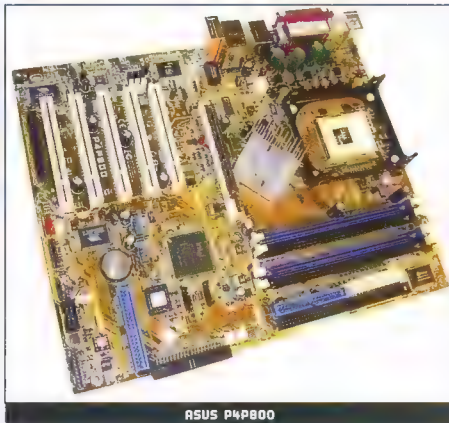
Na, akkor végre lássuk, hogy futja le a maratoni távot a két versenyző ebben a kellemes afrikai időben. Mindkét alaplap az Intel 865PE Springdale chipsetet kapta, és természetesen mindkettő támogatja a PAT technológiát is. Nézzük meg őket részletesebben.

Asus P4P800: Intel i865 Springdale chipset, 1x AGP, 5xPCI, biztonsági rögzítővel ellátott AGP sín, 3 fázisú tápegység, 2x Serial ATA csatlakozó, 8 db USB 2.0, 4 memóriafoglalat összesen 4 GB memória támogatásával, órajel 100-400 MHz között állítható 1MHz-es lépésekben, 6 csatornás AD 1985 hangvezérlő, 3COM Gigabit LAN, 8x AGP támogatás. Fix AGP/PCI osztó. Ez az alaplap kapható de Luxe kivitelben is, itt egy Highpoint raid-vezérlő is szolgáltatot teljesít.

Azt ugye már senkinek sem kell elmondanom, hogy amit leírok, az kizárólag a saját véleményemet tükrözi, benne van a tapasztalatlanúságom, hozzá nem értem, vagyis minden szakmai hibám. De én ismerem, hogy az emberi alkotóképesség, a kreativitás állandóan új utakat keres magának bozótvá-
gó késsel tisztítva maga előtt a terepet, hogy a reklámgépezet akadályok nélkül haladhasson utá-



ASUS P4P800



ASUS P4P800

na. A törekvés szép példája lett ennek az alaplapnak a közel használhatatlan AMI biosza is. Sokat törhették a fejüket az Asus mérnökei, amíg különféle hangzatos neveket - úgy mint AI Overclocking - kitalálva rávették a főnökséget arra, hogy engedélyezze a már csaknem halott AMI biosznak ebben az alaplapban történő reinkarnációját. Nem kellett volna. Ehhez képest a szintén eléggé nehézkesen kezelhető Phoenix biosz maga volt a mennyország. A hangzatos ígéretek mögött sok tudás nem lapul, ha az ember kicsit elkalibrálja a tuningot, az alaplap az ígéretekkel ellentétben jusz se tér vissza a fekete lyukból. Arról nem is beszéltek, hogy a bioszfrissítés Dos promptból - én maradok ennél a megoldásnál - meg lehetőséjt lejtörést eredményez, mert bizony jó tíz éve is elavult módszer alkalmaz. No de ettől még lehetne az alaplap jó is. Rendelkezik automata overclockinggal - 5 és 30 százalékos között - rögzített AGP/PCI osztóval, tisztességes core-feszültség, AGP-feszültség és memóriafeszültség-állítási lehetőségekkel, de mégsem az igazi. A

teszt során a passzív chipsethűtő tisztességesen felforrosodott, nem vagyok benne biztos, hogy hosszabb távon, zárt házban is elegendő lesz.

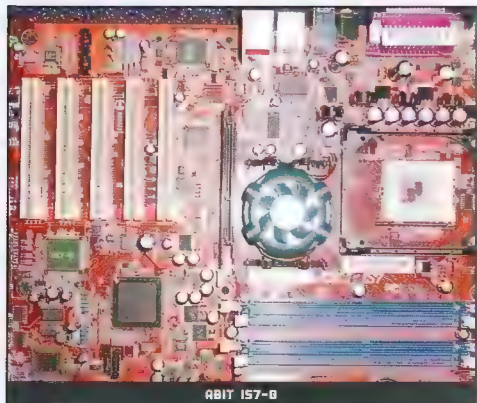
A tesztelés egy dobozos, 2,4 GHz/800 MHz-es, D1 stepping Pentium 4-es processzszal történt. A memória 2 db egyforma mezei, 256 MB-os, 400 MHz-es Samsung modul volt, miután ezekbe az alaplapokba a memóriákat párosával kell berakni, lehetőleg teljesen egyforma gyártmányú, szervezésű, chipszámú modulokkal. A tesztrendszer többi része majdnem érdektelen, nem

futtattam játékprogramokat, kizárólag szintetikus tesztet, és pedig a Sandra CPU-, memória- és cache-tesztjét, illetve stabilitási próbának a Prime 95 Pentium 4-re optimalizált változatát. Alapárjaen - azaz 200MHz-en - az Asusnál semmi gond. Na de feljebb... 265 MHz-ig sikerült elszednem magam, de még a maradék kis hajam is majdnem kiullott. Rendszeres újra-nem-indulás, bioszkísűtés, tép felhúzás után kinkseseresen sikerült lefuttatnom a teszteket. A használt memóriát is teljesen mezei, tehát mindent a létező leglassabba állítva teszteltem. Nem akarok most előjönni a jól ismert tortádígramokkal, grafikonokkal, teljesen felesleges. A lényeg az, hogy ez az alaplap nem stabil, főleg magasabb órajeleken nem az, a core-feszültség a terhelés hatására műszerrel mérve is ingadozik. Ha az ember safe módban akar bootolni, ugye a boot során az F8-as gombot kell megnyomnia. Nos, ha az Asusnál nyomjuk meg az F8 gombot, akkor előugrik egy kis menü, amelyben válogatni lehet a booteszközök között. Az ötlet jó, de nem lehetett volna ezt mondjuk

Abit IS7: Az IS7 sorozat 4 típusból épül fel. IS7-G, IS7, IS7-E, és az IS7-M. Alapvetően azonosak, csak a szolgáltatásokban különböznek. A legtöbb szolgáltatást az IS7-G nyújtja, Gigabit Lan, teljes értékű SATA raid, firewire egésztük ki az amúgy sem szegényes szolgáltatáslistát. Az IS7-M integrált grafikus vezérlőt is tartalmaz. Én most az IS7-et teszteltem, ez második a sorban, kevesebb szolgáltatással rendelkezik, mint az IS7-G. Intel i865 Springdale chipset, 1xAGP, 5xPCI, biztonsági rögzítéssel ellátott AGP-sín, 4 memóriafoglalat összesen 4 GB DDR memória-támogatás, 4 fázisú táp, aktív chipset-hűtés, 8 USB 2.0, órajel 100-412 MHz-ig 1 MHz-es lépésekben, állítható core, AGP és memóriafeszültség, fix AGP/PCI osztó, 2 csatornás Serial ATA raid támogatás (csak Raid-0), FireWire, Analog Devices 6 csatornás hangvezérlő.

Az Abit biosza a régóta ismert Award, a jól bevált SoftMenu III-mal. Újdonság, hogy a hardware monitor figyel a tápstabilizátorok hőmérsékletét is, ami nem hátrány. Egyes régebbi Abit alaplapok sok csaliadást okoztak a felhasználóknak - főleg a garanciaidő lejártá után - rossz minőségű kondenzátorok miatt meghibásodásaikkal. Nos, az Abit ezúttal nem akarékoskodott, a legjobb minőségű, legdrágább Rubycon márkájú elektrolitkondenzátorokkal szerelte fel az alaplapjait. A BH7-ben megismert négyfázisú tápstabilizátor kiválóan teljesít, a BH7-hez hasonlóan a feszültségek pontosak, nem ingadoznak. Az aktív chipsethűtés megfelelő, nem hangos, és nem engedi a 865-os chipet túlmelegedni. A memória-beállítások áttekinthetők, jól követhetők, lehetőség van a memória aszinkron hajtására is.

Az alaplap a teszt során összehasonlíthatatlanul jobban viselkedett, mint az Asus. A processzorral alafeszültségen 275 MHz-ig sikerült bebiztosítosan hajtani, ami 10 MHz-cel több, mint az Asusban. Ha az ember kicsit elszámítja magát a tuning során, és az alaplap nem indul, akkor a már jó régen ismert módszer szerint elég kikapcsolni, és az Ins gomb lenyomásával együtt újraindítani. A biosban a processzor-, illetve a memória-beállítások alapértékre állnak vissza, lehet kezdeni elölről. A PAT hatása kizárólag 200 MHz feletti órajelek esetében érződik, de akkor szépet dob az eredményeken. A Sandra memóriatesztje tuningolt ram-buszhoz szokva is kiváló eredményeket hozott. Ismétlem, nem tartom szükségesnek különféle grafikonok készítését, azok megtalálhatók különféle tesztzoldalakon, itt csak a helyet foglalnák. Lehet, hogy nekem rosszabb Asus jutott, az is lehet, hogy nem voltam eléggé türelmes az Asus beállításaival bajlódni, bár ennek ellentmond, hogy a két alaplappal három napot foglalkoztam. De a véleményemet nem másítom meg, ebből a párosból magasán az Abit került ki győztesen. Erősen ajánlott kategória. ■ OLD MAN



ABIT IS7-B

az F12 billentyűre kalibrálni? Bosszantó. A primary master winchester teljesen véletlenszerűen eltűnt, csak a ki-be-kapcsolás hozza vissza. Igen, ezerszer megnéztem az IDE-kábelt, a tápcsatlakozót, mindent. Ez már több, mint bosszantó. Egy szóval: nem szeretem ezt az alaplapot. Ha egyedül lenne ebben a kategóriában, akkor talán javasolnám, várjunk új bioszra, mit tudom én. De versenytárs van annyi, mint égen a csillag, többek között az

Az előbb bemásztam a fürdőszobába, gondoltam, nem árt egy kis frissítő, mellette nekiveselkedek a havi rovnak, és a zuhany alatt állva mindjárt el is tűnődtem pár dologon. Az egyik ugye kézenfekvő, van-e valami olyan nagyon fontos a világ sodrában, amit a levonó elején feltétlenül meg kell említenem, nehogy kimaradjatok valami jóból, a másik meg, hogy kinyissam a csapot, vagy a viztakarókos száraz-zuhanyt választom. Ez utóbbitól (mármit a zuhany dolog, ugye) nem töltöttem sok időt, mert hát minék pazaroljam azt a drága vizet, nem is beszélve róla, hogy milyen gustustalan, mégiscsak abban élnek neki életet és vágzik kis és nagydoglók a halak (eredetileg nem azt akartam írni, csak azt a cenzúra itt nem nagyon szereti, ha olyan szavakat írok, mint a sznák és rnak, illetve szinonimák, hajguk. Aztán a kikérdezővel kapcsolatban is nagy jutottam, hogy frászt, francokat fárasztom itt magam egyetlen kedves és szeretett agyszejtem meghajszolásával, itt van ez a klassz uborkaszexon dolog, amit okos emberek arra találtak ki, hogy lehozzon az év egy jelentős szakaszában valamire fogni, hogy nincs kedvük dolgozni, így aztán megelégedéssel kiállnak a zuhany alól, és sajnálatlalt most is le jelentem nektek, hogy saajnos nem tudok nekem semmi érdekost mondani, írni, meg énekelni se, uborkaszexon van, mint mondtam, sajnos.

<Szem bevezető ide vagy oda, muszáj beszélnem. Úgy látszik, életem párjának csapet sem tűnt fel, hogy állt előttem, hiszen lefoglalt a szellemi tevékenység, és aztán már rohamtan is az Effektedtől bírodalmakba, majd gyorsan leszerveztet a Star Wars Galaxies sietős landolását, és fél szemmel kukkoltam, hogyan hódít a Mocsy Azeroth áttalant egyelőre hanyagolt vidékein. A mi Broafunk pedig belezuhanat a Morrowindbe, Dauby Lara cicával rohangál, a Laza és a Bird a Gothic 2 rabja, hogy tovább ne is soroljam... Uborkaszexon? Bátorodom kérdezőni, kicsim, hol??? Lily>

Mielőtt valaki beszélne, hogy csak lusta vagyok, sietve le kell szögezmem, hogy á, de-hogy. <De, lusta vagy! Lily>
Jaj! Még valami meliütt levrotime lenne, és még meliütt megint beszélne valaki az SMS-falra, és még meliütt abból kifolyólag elkapna a harctéri idegesség, be kell jelentenem, hogy a mostani újabb harmad hasáb nem azt jelenti, hogy ezentúl itt lesz ennek a helye, hanem azt jelenti, hogy á nagyon jó szívű vagyok, és engedem, hogy idekerjék; b) csak a szeptemberi, azaz a következő számtól elvileg teljes oldalra beletervezve a lapba, de mert több száz érkezik már egy hónap alatt, ezért egy kis válogatás addig is nem árt, lássátok csak feleim szüntükhel, hogy nem beszélünk a levegőbe. Illetve szívesen a térbe, ahol erő van, tirarira, törörö.

Jaj! Mert ez is eszembe jutott közben, mert mondanék ki, mert fontos, meg egyébként is buli, gyertek a Szigetre a Gamer sátorba, és alászátkoz porrá a Törd-öt Battlefield '42-ben, mert azt hiszi magáról, hogy márhára ügyes, pedig hát... Meg lehet ott majd más is gámerolni, meg lesznek egyéb programok is, meg gépek halába kövte jól, meg Bevetés 2003 meg minden, azaz gyertek. (Korcsotek a BF1942-ben NECRO-PEDOG-GERONTOPIL néven - a Törd.)

Közben én kezdem utálni ezt az uborkaszexon dologt, annyit minden jut eszembe, amiről még kellene, vagy lehetne, de mivel ez állt elvileg még mindig a levonó, és most a Brazzil ír nektek két oldalt, mert ráér cí-

mő műsorszám, úgy gondolom, kezdünk bele. Csak előbb mégis lezuhanyozok, mert akármilyen gustustalan is ez a víz dolog, még mindig jobban elviselhető, mint azok az khmm... illatfelhők, amelyek az emberről áradnak szerte meg szana, ha nem látogatja és használja a zuhanyozót rendeltetészerűen... [Zuhanytám, a reklámok után visszajövök, ne menjetek seho-va]

Nahh, most, hogy visszajöttem, és ide vagyok, és kíváncsok <MMmmmm! > Lily>, meg teljesen harca kész, azan rohögök itt jól, hogy megint lepiclit hosszúra nyúlt az eleje, és a múltkor, amikor valami hasonló volt, azt mondta a Törd, hogy megöl, ha még egyszer állat leszok, mert nem tudja rendesen bepasszintálni ide félkövérben szedett betűkkel, pedig azt úgy kell, mert úgy kell. Hehe, most megint kékeményen dolgoznia kell vele majdnem két percet, ó, de sajnádom, de tényleg. Visszant ha ti is úgy gondoljátok, most már kezdünk bele a levonóba, maradt még egy kis hely.

PÁR NEM HÉRDÉS ÉS EGY FONTOS DOLG.

Szia Brazzil. Szerintem a Korr, meg a Törd 2 bunkó és te vagy a legkrügyabb! De nem ezért írok, hanem mert lenne 4 (négy) fontos kérdéssem:

1. Miért hiányzik a 2003/1-es számnak a címlapján az édszefempájrörös csávnak az egyik szem?
2. Micimackó fiú vagy lány?
4. Milyen színtű igazából egy tükör?
5. UGYE BETESZEL A LEVONÓBA, KÉÉÉRELEHEHEK!!!

Ha nem, akkor vedd úgy, hogy a levél eleji nyalás nem ér semmit, de ha mégis, akkor az előző mondatot ne olvasd el! **VIKINGHO** (ÉGY KELL OLVASNI, HOGY VIKINGHO)

Meg kell vődnem az én kis Tördömet és a Korromat. Nem rossz gyerekek, nem is bunkók, bizony, én szeretem őket nagyon. Jó-jó, mondjuk a Törd egyszerű, mint egy kavics, a Korr meg kibíratatlan a sok vackával, de azért mégiscsak lehet őket szeretni. Persze lehet, hogy csak én vagyok hülye, és ezért látom így, de nélkülik olyan slvár és kietlen lenne az életem. Bár, hm, nem biztos. Ezt akkor meg is beszéltük, mindenki okulására most következzenek a válaszok. 1. Nem hiányzik. Vagy ha mégis, akkor se. Nekem biztos nem. 2. Igen. Ez komoly viták forrásá lődnéknt, Róbert Gida sem egyértelműen behatárolható, talán pont az a jó az egészen, hogy mindenki annak gondolja, aminek szeretné látni. 3. Tükörszinű. 4. Nem. <Jól láthatóan ésszeavartad a Brazzil azzal, hogy kihagytd a számokozók közül a 3-as. Aztért remélem, megtalálod a helyes választ. Lily>

SZEMÉLYLEÍRÁS. Szia Lily! Boldog lennék, ha adnál egy „személyleírás-t”: a levonó! Már ha a braz megengedi! **LÉCILI** **PÖCKANY**
Főletem, mehet, engem nem zavar. Sokkal jobban zavarha, ha magamról kellene íyet csinálnom, annyira utánam leírn, hogy szép vagyok, kedves, jóindulatú és szeretettel méltó, meg nagyon okos is. Szerénységem-ből addóan ugyanis nagyon nehezen tudok csak ilyenekről írni, néztek el nekem. <E világban nőműi humanoid vagyok, mindenféle hozzátartozó fizikai és lelki dologgal, halmazottan lehet számolni az utóbbikkal. Külső jegyekben fejemen két fül közte szem, száj stb. tudom, ez szokásos. A lelki nyavalyáimat nem tudod veled megosztani, szőke nem vagyok, de a Laza néha megajándékoz el a tiszteletbeli titulusal, és szoktak is csak legyinteni, hogy „nő”, meg ilyeneek... Lily>

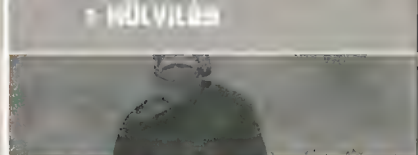
BESZÖLÉS. Csumi, Braz. Küldtem neked egy jó hosszú válogatást beszélőszókból. Most én akarok beszólni. Fak. Most jó beszéltem. Hehe. De ne sértődj meg, csak poénokból. Mi lenne, ha a levonóban láthatnám magam viszont? Kapnál egy egész sörögrát. **ROMÁN KRISTÓF**

A közeljövőben sem tervezem a levonóban főnyékpics levelek lekészését, tehát ne is nagyon reménykedj, hogy itt viszontláthatod magad. Ha ilyenre vágyasz, talán próbálkozhatsz valami fényképes társasörössel, vagy levegy egy nagy sztrár, esetleg színész valami állati menő szappanoperában, és akkor egy csomó újságiból mosolygathatsz vissza a népre. Ja, a sok beszólást meg nem is kaptam meg, szóval ne szőlj be, mert olyat szőlek be, hogy na. Na.

STÁBFOTÓ - HELVETT LEÍRÁS. MA EZ MEGV. Szász Brazl Most (is) +néztem a Gamer Teamről készült képeket, és Jaj, de-csunya-e a a-pirosmező-Tördi-érdés villant az agyamba, mert tényleg azt! A Lily pedig szép, te meg, ahogy nézek, talán a n+1-edik sor utáni hangulatban lehetsz, mivel (igen, emberek, ez igaz) A TÖRDÖT ÖLLEGET! (Mondta már sokszor, hogy szerezett (lásd pl. fentebb), most tessék itt a bizonyíték - a Korr.) Igaz, hogy a nyakánál fejtet ki ezt az ölelést, de ez talán más színben is tűnhet fel az ölelést, de a következő képen már a Törd karol át téged meg szégyén Mocsy, akin látszik a Goncterhelt-Szerkesztő-Vagyok-De-Még-Létezik-szindróma. Szóval mégis csak szeretetek egymást, habár csak Fé-Lábbal-A-Másnap-Fel-Állatpóban. Akárhogy is van, azért én továbbra is elolvasom a verejétek munkáit készített levonódat, a meg perze az egész újságot. Öröb, Egészséget, Sört-Búzt-Békességet! **DALLOS ADÁM**

Mit szólnék, ilyen képeket lehet fellelni az interneten. Azt nem mondatom meg, hogy hol (pusztán azért, mert a honlap címe valahol talán a Gamer Fórumon volt a zinternetyen) található, de ezután a tökéletes leírás után nem is nagyon kell több. **Pár kiegészítés.** 1. Laza nem csak piros szemmel csúnya. Alapjáraton is súlyos. 2. A Laza nyakának átalakítása józan állapotban történt, mert 2a. nem kell hozzá inni, úgy is utáljuk egymást, 2b. sosem iszok n+1 sört, sőt szinte allok, majdhogynem egyáltalán nem is. 3. Bah, szerintem ha olyan emberek lennének a közelében, mint mi, a Mocsy helyében te is goncterhelt lennél. 4. Az utolsó kép kimondottan mestermű, ötvözi magában a kitűnő színész munkát és a tökéletes retusálást.

GUMITÉMA. Hellió Gámká Hazáj! Szerintem mi a jobb, a gumimaci, a gumikucak vagy az egyéb más formájú gumicukor? Én gumimaci párt vagyok, mivel élvezem leharapni a fejt, a kucaknál meg azt se tudom hogy most a fejt haraptam le vagy a se++ét nyaltam ki. Bye **W.e**
Uo: Most olyan meleg van, hogy a gumimacikák már csak egy nagy kockás masszát maradt! (: Javaslom egy pszichológus felkérését. Állítólag, legalábbis néhányan azt mondják, hogy ma már egészen jó módzerek vannak arra, hogy a mindenféle rejtett bajaidat ki-gyógyítsák belőled. Aggódom érted, még a vágán sorozatgyilkos, diktátor, maktetárán vagy politikus leszel, pedig akár még szép életet is lehetne. De ha semmi sem segít, legalább egyben kapd be azokat a szerencsétlen macicákat, és jó alaposan, a legöröcsébb öröföggel csináld belőlük felsmerhetetlen pépet. Ez nem megoldódik a kucakos kérdéssel is, de nem kell mindenfélre kényserképzetektől aggódva nézni, hogy hol harapj bele, vagy milyét nyalgasz... :) Nálam ez bevált, szerintem fogadd el is te a tökéletes pusztítás eme módszerét. :)



ADAPTÁCIÓ

EREDETI CÍM: ADAPTATION - AMERIKAI, 2002. **RENDEZTE:** SPIKE JONZE **ÍRTA:** CHARLIE KAUFMAN **SZEREPLEK:** NICOLAS CAGE, MERYL STREEP, CHRIS COOPER **FORGALMAZÓ:** SPI MOZIBEKEMUTATÓ: 2003 JÚNIUS 31.

Ugyan a John Malkovich-menet forgatási munkálatai még javában zajlanak, Charlie Kaufman (Nicolas Cage) már ünnepelt forgatókönyvíró, akitől mindenki a következő nagy dobást várja. Az orchideatolvaj című sikerregény adaptálása mégis folyamatosan kudarcba fullad: hiányzik az ihlet, de a közelgő leadási határidő mellett az sem elhanyagolható gond, hogy a könyv főszereplője tulajdonképpen egy virág. Ez pedig - vajlik be - igencsak sajátos az amerikai nagyjátékfilmek esetében. Charlie örökösében közben ikertestvére, a jóval magabiztosabb Donald (Nicolas Cage) is megpróbálkozik az írással, még hozzá meglepően nagy sikerrel. Hősünknek nem marad más választása, fel kell keresnie Susan Orlean, az eredeti kötet íróját (Meryl Streep), hogy tőle merítsen inspirációt.

Bár nem hittük volna, de a John Malkovich-menet alkotópárosának, Spike Jonze rendezőnek és Charlie Kaufman írónak sikerült rákontrázni a korábbi sikerre: a Kaufman saját életéből merítő



Adaptáció nemcsak felér az előd abszurditásával és humorával, de több esetben felül is műlja azt. A fikció és a valóság egybeolvadásával, az idősíkok bizarr kezelésével, valamint a különféle filmes zsánerek hirtelen váltakoztatásával rendszeren feladják a leckét a begyepesedett, saját szabályaihoz szigorúan ragaszkodó Hollywoodnak. Ha pedig mindezt megfelleljük a Las Vegas, végállomás óta legjobb formáját hozó Nicolas Cage-dzsel, olyan művel leszünk gazdagabbak, melyhez hasonlóra minden bizonnyal még jó sokáig várnunk kell.

DERAV

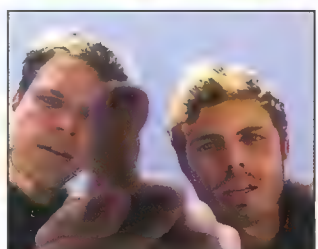
EREDETI CÍM: GERRY - AMERIKAI, 2002. **RENDEZTE:** GUS VAN SANT **ÍRTA:** CASEY AFFLECK, MATT DAMON, GUS VAN SANT **SZEREPLEK:** CASEY AFFLECK, MATT DAMON **FORGALMAZÓ:** BUDAPEST FILM **MOZIBEKEMUTATÓ:** 2003 AUGUSZTUS 21.

Szabó István mellett Tarr Béla a kortárs magyar mozgókép első számú büszkesége: alkotásai (pl. Sátántangó, Werckmeister harmóniák) a külföldi filmes iskolák tananyagát képezik, ha pedig nagyritkán egy-egy új művel jelentkezik, a különféle filmsztruktúrákat végvárná garantáltan nem távozik üres kézzel. Az igényes és kevésbé sikerült kom-

merszfilmeket csaknem felváltva készítő Gus Van Sant visszakanyarodva gyökereihez (Drugstore Cowboy) nemcsak művészfilmes babérokra tör, de legújabb munkájának látványvilágát tekintve nyíltan a torn pldából építkezik.

Gerry (Casey Affleck) és Gerry (Matt Damon) az országútról autójukkal letérve könnyed sétába kezdenek. A visszatérést fontolgatva eszmélnék rá, hogy eltévedtek. Étel, ital és látnyút nélkül próbálják megtalálni a visszavezető utat, de a semmi közepén az eligazodás nagyon nehéz.

Van Sant saját bevallása szerint a New York-i Modern Művészetek Múzeumában szervezett Tarr Béla



Nicolas Cage melyik filmben utazott Vegasba azzal a céllal, hogy halálra igya magát?

Az SPI jóvoltából a megfellejtők között Az orchideatolvaj című Susan Orlean-könyvet soroljuk ki.

Beküldési határidő: 2003. augusztus 25.

MOZIBEKEMUTATÓ 2003. AUGUSZTUS

08. 10. Chalaban koncert
(Bp., Szent István park)

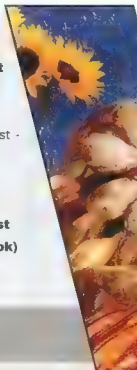
08. 12. Az igazak - Extra változat
(DVD-megjelenés)



08. 14. Pa Dö Dö koncert
(Buda Parkszínpad)

08. 14. Apokalipszis most - rendezői változat
(mozibemutató)

08. 15. Summerfest
(Bp. Petőfi Csarnok)



08. 16. Horgásznapi és halászléfőzőverseny (Szarvas, Kacsató)

08. 19. IV. Országos Kenyérünnep (Oroszáza)

2003. 08. 21. Veteránautós és motoros találkozó (Kazincbarcika)

retrospektív sorozatnak köszönhetően ismerkedett meg a magyar rendező munkáival, melyeknek sajátos ritmusát szerette volna tovább örökíteni. Sikert járt: a Gerry mindamellett, hogy hosszú snittjeinek és stílusán képi világának köszönhetően vizuálisan elragadó, mestersen bányák a dinamikával. Filmjének két hőse kezdetben könnyedén veszi a helyzetet, annak valódi súlyát és a közelgő tragédiát pedig a néző velük együtt ismeri fel.

HÓTYÁGOS SZERELEM

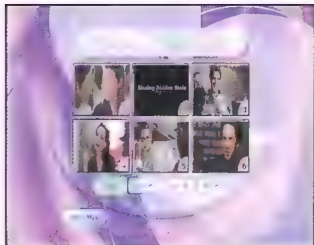
EREDETI CÍM: PUNCH-DRUNK LOVE • **AMERIKAI, 2002. RENDEZTE:** PAUL THOMAS ANDERSON **ÍRTA:** PAUL THOMAS ANDERSON **SZEREPLŐK:** ADAM SANDLER, EMILY WATSON, PHILIP SEYMOUR HOFFMAN **FORGALMAZÓ:** WARNER HOME VIDEO

DVD SPECIFIKÁCIÓK: HANG: ANGOL, MAGYAR, OROSZ (5.1EX) **KÉP:** 16:9 (2.35:1) **FELIRAT:** MAGYAR, ANGOL, ARAB, BOLGÁR, HORVÁT, CSEH, HOLLAND, GÖRÖG, HINDI, ISZLANDI, LENGYEL, OROSZ, SZLOVÉN, TÖRÖK **LAPOSSÁGI MEGJELENÉS:** 2003. AUGUSZTUS 19.

Bár nem lenne szabad előítéleteitől hajtva egy film nézésébe belekezdeni, megvalloval őszintén, komoly kétségek közepette ütem le a Kótyagos szerelem elé. Elvágva milyen dolog az, hogy egyik kedvenc fiatal rendezőm, Paul Thomas Anderson (Boogie Nights, Magnólia) másfél órás romantikus komédiát forgat? És ha ez nem lenne elég, a bugyuta vígátékaírók ismert Adam Sandlert szemelte ki a főszerepre. Még a pozitív kritikák végeláthatatlan sora és a Cannes-i Filmfesztivál rendezői díja sem tudta eloszlatni a kételyeket - nem így maga a film, mely az első kockájától az utolsóig elvarázsol!

Az enyhén lökött, félszeg Barry Egan (Sandler) egy rosszul sikerült nap után telefonszex szolgáltatásban keresi a vigaszt. Miután megadja minden szükséges adatát, kezdve a hitelkártyától a TB számgig, piti gengeszeretnek szolgáltatja ki magát, akik párszáz dollárt követelve hamarosan fenyegetni kezdik. Barry azonban nem az a fickó, aki annyiban hagyja a dolgot - különösen akkor nem, ha üdönösült szerelmét (Emily Watson) is veszélyeztetve érzi. Bár a történet valóban távol áll a korábbi Anderson-filmektől, a rendező mégsem hazudtolta meg önmagát. Stílusjegyei éppúgy nélkülözhetetlen kellékei a műnek, mint a '60-as évek amerikai romantikus filmjeiről iránti nosztalgia és a rendkívül groteszk humor. Sandler pedig - életében talán először - tényleg vicces. A Kótyagos szerelem így azon túl, hogy az Amélie csodálatos élete óta a műfaj legjobbjára, az ideai filmkínálatot néve is könnyedén az élbolyba sorolható.

A DVD-kiadás a Magnóliához hasonlóan két lemezen terjeszthetik el, amihez a fantasztikus képmínőség és a hatósós 5.1EX hang mellett számtalan extra is dukál. Véték lenne kihagyni!



származó, hosszú ideje szingli Jessica Stein (Jennifer Westfeldt) számára nagy a rokoni és baráti nyomás, hogy 28 évesen végre rátaláljon a nagy Ő-re. A várva várt lovag meg is érkezik, csak éppen egy lány formájában... A feszélyezett Jessica kezdetben nem igazán tudja, mily módon kezelje a számára is váratlan szituációt, így akaratlanul is konfliktusokat szül. Bár a téma alapján a film akár tabukat döntögető dráma is lehetne, Charles Herman-Wurmfeld rendező mégis igyekezett inkább a történet humoros oldalát megragadni. Ennek köszönhető, hogy a Csók, Jessica Stein igazán kedves és könnyed komédia lett, mely a legtöbb vígátékkal ellentétben a karakterek motivációjára is hangsúlyos szerepet fektet. Kár, hogy Herman-Wurmfeld legújabb filmje, az ebben a hónapban mozibba kerülő Doktor Szócsi 2. már lényegesen gyengébbre sikeredett.

A szerény DVD-változat bónusz gyanánt mindössze három, reklámnak is felfogható előzetes (A hűtlen, A fegyverek szava, Tiszta ügy) és 13 percnél törlött jelenetet kínál. **SZALÓKY BALIN**

CSÓK, JESSICA STEIN

EREDETI CÍM: KISSING JESSICA STEIN • **AMERIKAI, 2001. RENDEZTE:** CHARLES HERMAN-WURMFELD **ÍRTA:** HEATHER JUERGENSEN, JENNIFER WESTFELD **SZEREPLŐK:** JENNIFER WESTFELD, HEATHER JUERGENSEN, TOWAN FELDSHIN **FORGALMAZÓ:** INTERCOM

DVD SPECIFIKÁCIÓK: HANG: ANGOL (5.1) **KÉP:** 16:9 (1.85:1) **FELIRAT:** MAGYAR, ANGOL, DÁN, CSEN, FINN, GÖRÖG, HORVÁT, LENGYEL, PORTUGAL, SVED **LAPOSSÁGI MEGJELENÉS:** 2003. AUGUSZTUS 5.

A Kótyagos szerelem után maradjunk még egy kicsit a romantikus filmeknél. Az értelmiség családóbi



08. 21. Terminator 3 - A gépek lázadása (mozibemutató)

08. 26. A Gyűrűk ura - A két torony (DVD-megjelenés)

08. 28. Szindbád - A hét tenger legendája (mozibemutató)

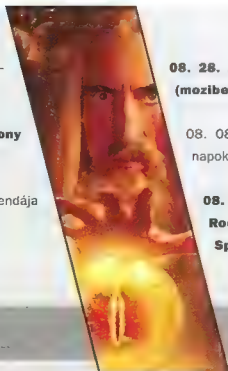
08. 28. Az Igazság órája (mozibemutató)

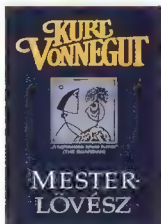
08. 08-10. Barokk kastélynapok (Gödöllő)

08. 15-16. IV. Mindszenti Rockfesztivál (Mindszent Sportpálya)

08. 20-24. Savaria történelmi Fesztivál (Szombathely)

08. 22-24. Forma 1 - Marlboro Magyar Nagydíj (Hungaroring)





HURT VONNEGUT: MESTERLÖVÉSZ

Rudy Wai, a regény főhőse tizenkét évesen azzal vált híressé, és nyerte el a Mesterlövész becenevet, hogy a családi fegyvergyűtemény egyik darabjával leadott véletlen lövése kioltotta a szomszédban lakó terhes nő életét.

Ilyen gyermekkor után talán nem is csoda, ha az önhibáján kívül kétszeres gyilkossá vált Rudy életútját képtelenebbnél képtelenebb fordulatok

és helyzetek, hozzá hasonló „semlegesnemű” emberek, élőhalottként létező felnőttek, ételreceptek(!) és rövid szindarabok színesítik.

Ugye abszurd? Ne csodálkozzatok, hisz ez a fajta fekete humor Vonnegut specialitása, ezzel tudja legjobban kifejezni csppet sem hízeli véleményét az emberiségről.

Maecenas Könyvkiadó (2003)



J. M. DILLARD: STAR TREK NEMEZIS

Miután kiderült, hogy a hazai mozikban nem fogják vetíteni a filmet, már csak ezért is elolvastam a forgatókönyv alapján készült regényt. És meg kell mondanom, a történet ismeretében nem egészen értem, miért bukkott meg a film.

A sztori igazából a U.S.S. Enterprise megszokott legénységgel végrehajtott utolsó küldetése, melynek során a Romulus és a Remus ikerbolygók lakói, a romulánok és a remánok közötti nézeteltérés következményeként Picard kapitány szembetalálja magát saját klónjával. Találkozásuk nyomán olyan kaland veszi kezdetét, amelynek során a sokat látott legénység tagjai-
nak talán mindent fel kell áldozniuk a föderáció megmentése érdekében.

Szukits Könyvkiadó (2003)



1993-ban furcsa kör üttette fel a fejét Amenkában, egy kis, ismeretlen cég felkarolta Richard Garfield matematikus ötletét, és kiadták az első „gyűjtögetős kártyajáték”-ot, a Magic the Gatheringet. A játék meglepően nagy sikert ért el, hetek alatt elkapkodták az egész készletet, így a Wizards of the Coast kénytelen volt újabb példányok legyártására, hogy enyhítse a piac igényeit. Nem sokkal később kis hazánkba is begyűrűzött, és bár a fejlődés lendülete itt-ott megtörtí látszik (főleg a régi, „nagy óregek” hagytak fel vele), a mai napig nagy népszerűségnek örvend a piacon. Tíz év távlatából visszatekintve a varázslat még mindig megvan, igaz, kissé kopottabbnak tűnhet az új kiadványokkal szemben, ezért a fejesek úgy döntöttek, hogy egy kis ráncfelvarrásban részesítik a Magicet. Az új megjelenésnek a bemutatkozása a nyolcadik kiadás lapjainál fog megelenni először (Pre-Release verseny 2003. július 26-27., tehát nagyjából most). Az új kinézet első blikkre még szokatlan, bár a másodikra javul a helyzet, de ez már nem az a MtG, amelyet megismertünk (Jó, tudom, az idő megszéplti az emlékeket, meg a szokás hatalma, és hasonló érdekes mondasók...). Mindezek mellett július havát kikiáltották a hangzatos „Summer of Magic”-nek, amit akár a varázslat nyarának is fordíthatnánk. Különböző rendezvényekkel és versenyekkel mulatták az időt, akik olyan szerencsés helyzetben voltak, hogy eljutottak a helyszínekre. Bár az elmúlt időszak sok változást hozott a gyűjtögetős kártyajátékok életébe, számunkra a Magic mindig megmarad, hiszen ez volt a kezdet, és reméljük, hogy még legalább ugyanennyi idő áll előtte.



DAVID EDDINGS: A GYÉMÁNT TRÓN

Ha egy középkori férfi olyan, mintha egy lovag és egy veterán zsoldos keveréke volna, van humora, bírja, sőt szereti a nagy horderejű feladatokat (mint például haldokló királynőjének megmentése), akkor biztosan lehetünk benne, hogy nem csak múltja és jelene, hanem jövője is van. Persze, ha figyelembe vesszük a menet közben felmerülő akadályokat, a halandó és nem elvilági ellenfelek mágikus praktikáit, cselszövéseit és merényleteit, már nem is vagyunk olyan biztosak a jövőjét illető kijelentéssel kapcsolatban.

Még akkor sem, ha olyan különleges segítői vannak, mint a kortalan varázslónő, a néma kislány, a tolvajfiú, valamint néhány barátja és lovagtársa.

Beholder Kiadó (2003)



TERRY PRATCHETT: VÉGE A MÉSÉNEK

Desiderata Homor elhalálozik. Ez nem túl meglepő esemény egy boszorkány számára, azonban a hölgy felelős tündérkeresztanya, aki feladatát még nem teljesítette, ezért örökségét Magrat Beléndekre testálja: a feladat nem más, mint hogy megakadályozza Pipókének egy herceggel való házasságát. Ezért aztán a Vészbanýákból már jól ismert boszorkánytríró, Máloltvíksz Néné, Ogg Ángyi és Magrat Beléndek elindul Genuába, hogy felkeresse az ifjú hölgyet, akit e szörnyű vész fenyeget. Feladatuk azonban nem egyszerű, hiszen a szolgálóknak a sorsa az, hogy hercegfeléseggé váljanak, ráadásul mesebe illően van egy másik tündérkeresztanya is, és Lily Máloltvíksz (bizony, Máloltvíksz Nénének van egy testvére!) mindent megtesz a happy endért...

Cherubion (2003)



TANKCSAPDA - ITT VANNAK A TANKOK!



Mostanában sok cikk került elő, amelyben a Tankcsapda zenekart húzták le a sárga földig minden elképzelhető és néhány elképzelhetetlen indokkal.

Röviden összefoglalva: nem trendi ez az íz ottan a színpadon, valamint normális ember nem hallgat ilyesmit. Ehhez képest a kiadójuk koncertfilmet jelentet meg, amelyet ugye kifejezetten a rajongóknak szánnak.

A film felvételei az elmúlt három év alatt készültek. A DVD-nél megszokott módon sok extra található rajta, amelyek közül csak az ún. kimaradt jeleneteket említeném meg, érdekes vetni rá egy pillantást. Mint ahogy az egész lemezre is.



MADONNA - AMERICAN LIFE



Ismerjük el, a Die Another Day c. szám a hasonló című Bond film betétdala jól megcsinált iparmunka, semmi más. Ki is lóg az American Life lemezről, egyszerűen semmilyen formában nem illik ide sem zeneileg, sem pedig témájában.

A szövegek mondanivalója nagyjából annyi, hogy Madonna jól beszól a nagy amerikai népek elmondva őket mindennek. Ezen a jó amerikai felháborodik, de megveszi a lemezt, hogy első kézből hallgathassa, hogyan is szidják őt. Amennyiben a zenére is odafigyel, akkor meglepetés éri. Egy évtizeddel a U2 után Madonna is eljutott odáig, hogy számai egyszerű, párákfordos, dallamos dolognak indulnak, majd jön az aktuális mágus, jól átkeveri és eltorzíja beleértve az énekes hangját is, sebj, Mirwais Ahmadzai jól csinálja. Csak ajánlani tudom.

THE OSBOURNES - MTV



Kivételesen egy TV műsort is ajánlanék, hátha valaki lemaradt napjaink egyetlen olyan sorozatáról, amelyet érdemes is nézni. Volt valaha egy Black Sabbath nevű zenekar (dark gót heavymetált játszottak kb.), talán van, aki emlékszik még rá. Ennek volt frontembere Ozzy Osbourne, aki később szólókarriert is épített. Az évek során valószínűleg elfogyott a pénz, mert Ozzy engedte bekamerázni Beverly Hills-i luxusszállóját, az itt felvett anyagokból ad a Music Television hetente egy részt. Mindazoknak nem ajánlott, akik tudnak angolul, de nem bírják a „szókimondó, durva szövegeket”. A többiek viszont vessenek nyugodtan egy pillantást az Osbourne család kifejezetten nem hétköznapi mindennapjaira.



RADIOHEAD - HAIL TO THE THIEF



Volt egyszer egy amerikai elnökválasztás, ahol voltak némi gondok, a jelenlegi elnök beiktatása ellen pedig mozgalom indult. A mozgalom jelszava fentebb olvasható, ez egyben a Radiohead új lemezének címe is. A csapat nem változtatott a világhoz való hozzáállásán, továbbra is némi depresszióval és nem is kicsi paranóival szemlélnek a dolgokat, ahogy azt már megszokhattuk tőlük. (Zárójelben egy kis magyar vonatkozás: legsikeresebb lemezük legsikeresebb számának - Karma Police - videoklipjében magyar színész játssza a főszerepet.) Nos, az oxfordi zenekar visszatérni látszik a gitárokhoz a két korábbi lemez elektronikus kószaból. Ez az album is arra ítéltetett, hogy sokszor-sokszor meg legyen hallgatva. **STILLA**

FELHÍVÁS! - MIT HALLGATSZ TE?

Sziasztok! Ti mit hallgattok szívesen? Írjátok meg kedvenc lemezeket (zenei DVD-éket) bemutatását és a legjobb ajánlók egyikét minden hónapban közzétesszük. Itt az alkalom, hogy népszerűsítsd a zenét, amit te szeretsz! Ne habozz, írd nekünk! ■ info@ipma.hu

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Önhibánkban kívül a Galaxies tesztje sajnos kimaradt az előző számból, de az európai megjelenés csúszása miatt nem tudtunk tesztverziót szerezni belőle. Azóta változott a helyzet, és már úton van az amerikai változat, mely reményeink szerint bővíti a hozzáfűzött reményeket, s végre valahára megszorítja az Everquestet az MMORPG-k piacán.



AQUANOX 2: REVELATIONS

A német változat után az angol verzió kiadása meglehetősen sokáig húzódott. A játék erősen béta változatát ugyan teszteltük már, de azon nagyon látszott, hogy rengeteg munka van még a kiadásig. Reméljük, hogy a készítők hasznosan töltötték ezt az időt, és helyrepofozták a bétát, kár lenne egy ilyen remek motort így paragon hagyni.

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Nem maradunk kiegészítő nélkül a következő számba sem, a nagysikerű Age of Wonders 2 kapta meg a szokásos kiegészítő lemezt. Új hadjárat, szörnyek és varázslatok teszik még kapósabbá ezt a körökre osztott fantasy stratégiát.



LIONHEART

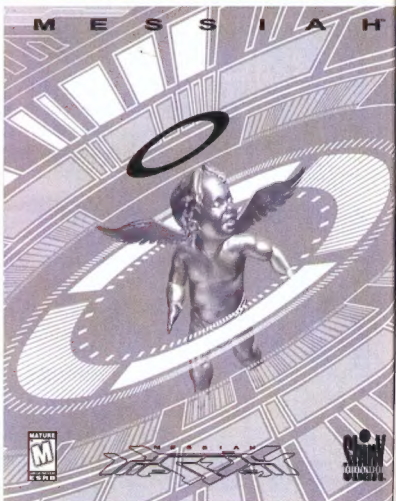
Az Icewind Dale és a Fallout sorozatról elhíresült Black Isle lassan befejezi új szerepjátékát, a Lionheartot. A program alternatív középkorba repít el minket, ahol a technológiai fejlődés mellett a mágia is kiemelkedő szerepet kapott. A játék elején egy karaktert indíthatunk, de kalandjaink során többen is csatlakozhatnak hozzánk. A Fallout sorozathoz hasonlóan a játék 2D-s, tehát senki se várjon a Neverwinter Nightshez hasonló képi megjelítést.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: MESSIAH

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Shiny

Mint ismeretes, a Messiah egyszer már meg lett hirdetve, mint teljes játék (a 2003/05-os számra volt előre jelezve). A leadás előtt néhány nappal azonban kiderült, hogy Windows XP alatt furcsa hibákat produkál, a legtöbb esetben az animációk lejtésűsége után kilép a desktopra, a safe mód elindítása esetén pedig a játéknak nem volt hangja. Sajnos az Interplay semmiféle segítséget nem tudott adni a baj orvoslására, ráadásul az összes kereskedelemben kapható Messiah is ugyanezt a hibát produkálta. Kénytelenek voltunk áttérni az internetet, hátha valaki szenved még hasonló gonddal. Szerencsénk volt, mivel egy angol srác rájött, hogy az indító file paraméterezésével ez a hiba áthidalható, így már az XP-tulajdonosok is végigjátszhatják a játékot.

Gépigény: Pentium/AMD 233 MHz, 64 MB RAM, 800 MB HDD, 3D gyorsító



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. AUGUSZTUS 29-ÉN JELENIK MEG!

A chip-től a pc-ig
minden, ami számítástechnika!



FIRE CHIEF

LANGLOVAGOK

**MINDEN 18. MÁSODPERCBEN ÚJABB TŰZ ŪT KI.
MINDEN 21. PERCBEN MEGSÉRŰL EGY CIVIL.**